冒険者

Adventurer

キャラクターカード
CHARACTER CARD

工作員

Agent

2

2

Discard this card from your hand during your turn to make another player discard one card at random from his or her hand.

自分の手番に、手札からこのカードを捨て札にする。誰かの手札からカードをランダムに１枚選び、捨て札にする

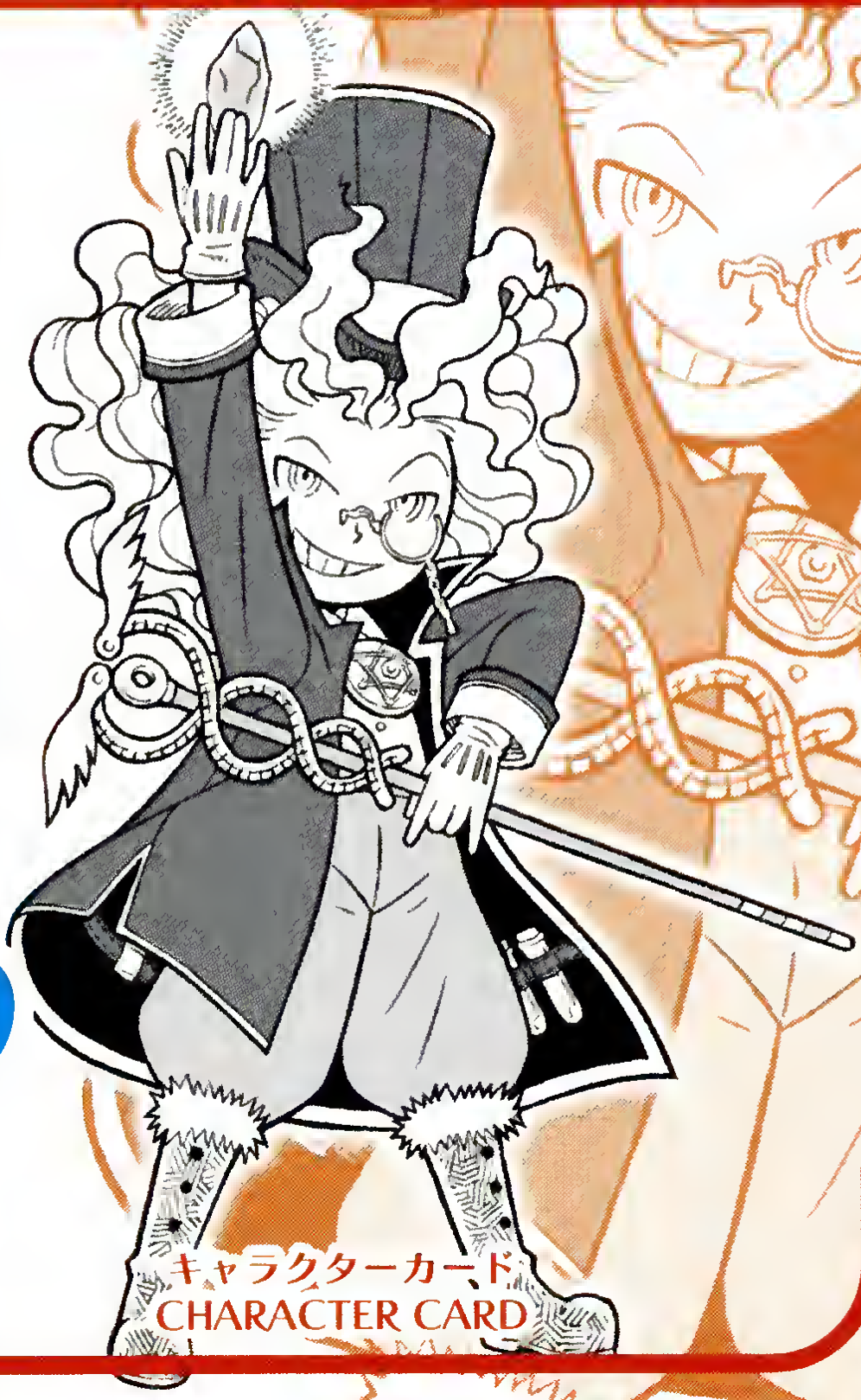
キャラクターカード
CHARACTER CARD

錬金術師

Alchemist

1

3



キャラクターカード

CHARACTER CARD

お守り

Amulet

You can use this whenever someone is rolling a die. Re-roll the die.

誰かがサイコロを振ったとき、いつでも使用できる。そのサイコロを振り直すこと

6/64
アイテムカード
Item Card

お守り

Amulet

You can use this whenever someone is rolling a die. Re-roll the die.

誰かがサイコロを振ったとき、いつでも使用できる。そのサイコロを振り直すこと

6/64
アイテムカード
Item Card

お守り

Amulet

You can use this whenever someone is rolling a die. Re-roll the die.

誰かがサイコロを振ったとき、いつでも使用できる。そのサイコロを振り直すこと

6/64
アイテムカード
Item Card

お守り

Amulet

You can use this whenever someone is rolling a die. Re-roll the die.

誰かがサイコロを振ったとき、いつでも使用できる。そのサイコロを振り直すこと

6/64
アイテムカード
Item Card

お守り

Amulet

You can use this whenever someone is rolling a die. Re-roll the die.

誰かがサイコロを振ったとき、いつでも使用できる。そのサイコロを振り直すこと

6/64
アイテムカード
Item Card

お守り

Amulet

You can use this whenever someone is rolling a die. Re-roll the die.

誰かがサイコロを振ったとき、いつでも使用できる。そのサイコロを振り直すこと

6/64
アイテムカード
Item Card

星術師

Astrologist

キャラクターカード
CHARACTER CARD

戦闘鉱兵

Battle Miner

3

0

Discard this card from your hand during your turn to invade another player.

自分の手番に、手札からこのカードを捨て札にする。「侵略」を行うことができる

キャラクターカード
CHARACTER CARD

DW

猛獣使い

Beast Tamer

キャラクターカード
CHARACTER CARD

働きもの

Bee

2

1

キャラクターカード
CHARACTER CARD

だんびら

Blade

Usable during Quests or Invasions. Before you roll a die, select one character; that character gets +2 to 🗡.

「探索」や「侵略」のときに使用できる。サイコロを振る前にキャラクター１枚を選び、その🗡に＋2する

だんびら

Blade

Usable during Quests or Invasions. Before you roll a die, select one character; that character gets +2 to 🗡.

「探索」や「侵略」のときに使用できる。サイコロを振る前にキャラクター１枚を選び、その🗡に＋2する

だんびら

Blade

Usable during Quests or Invasions. Before you roll a die, select one character; that character gets +2 to 🗡.

「探索」や「侵略」のときに使用できる。サイコロを振る前にキャラクター１枚を選び、その🗡に＋2する

だんびら

Blade

Usable during Quests or Invasions. Before you roll a die, select one character; that character gets +2 to 🗡.

「探索」や「侵略」のときに使用できる。サイコロを振る前にキャラクター１枚を選び、その🗡に＋2する

インストラクションカード

BLUE KINGDOM

コインの使い道 How to use coins

- 迷宮レベルの上昇 Increase Dungeon Level
- 施設のランクアップ Rank Up Facility
- 傭兵を出す Play Mercenary
- 才覚を上げる(引抜) Raise Wit (Headhunting)
- カードを引く(補給) Draw Cards (Replenishment)

ランクアップの特典 Benefit of Rank up

Rank 1.

Rank 2.

Rank 3.

Rank 4.

奴隷頭

Bondage Driver

2

0

You can discard this card from your hand at your turn. That player can draw one card from Kingdom pile.

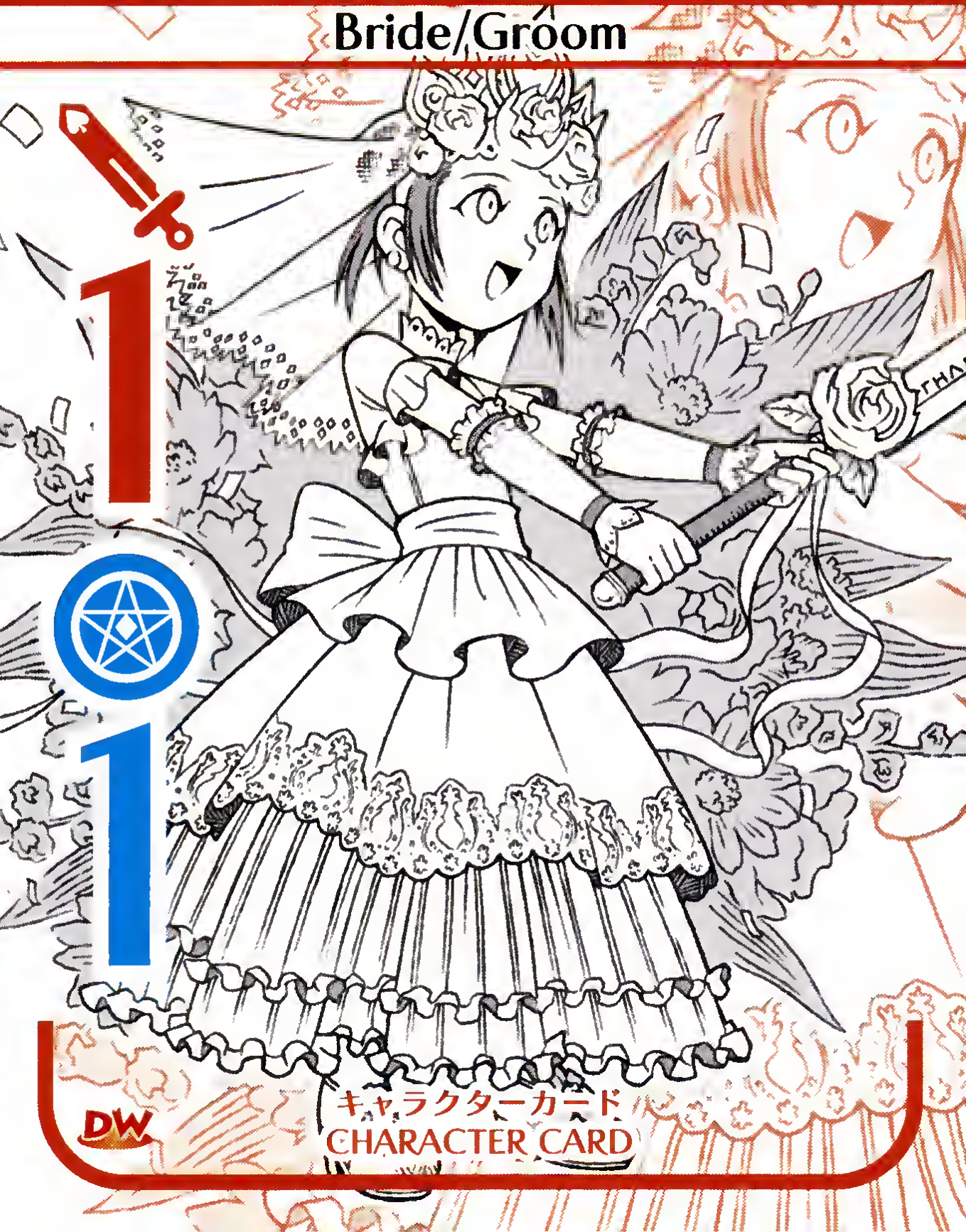
自分の手番に、手札からこのカードを捨て札にする。山札からカードを1枚引くことができる

キャラクターカード
CHARACTER CARD

DW

花嫁／花婿

Bride/Groom



キャラクターカード

CHARACTER CARD

征服者

Conquistador

3

1

Discard this card from your hand during your turn to **Invade**.

自分の手番に、手札からこのカードを捨て札にする。「侵略」を行うことができる

キャラクターカード
CHARACTER CARD

DW

クレジットカード

Credit Card

You get 1MG. You can use this card anytime.

このカードはいつでも使うことができる。1MG獲得する

アイテムカード
Item Card

クレジットカード

Credit Card

You get 1MG. You can use this card anytime.

このカードはいつでも使うことができる。1MG獲得する

アイテムカード
Item Card

極道

Crime Lord

2

200

キャラクターカード

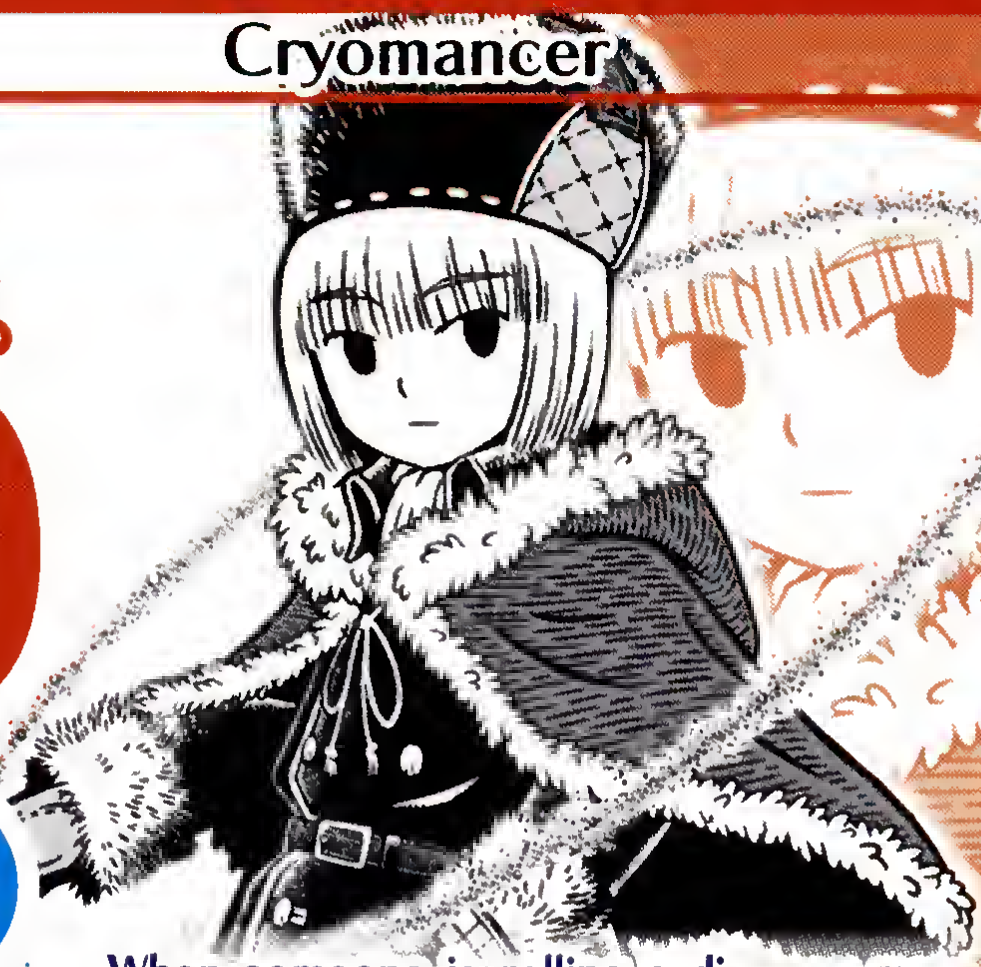
CHARACTER CARD

氷点師

Cryomancer

0

3



When someone is rolling a die, you may discard this card to re-roll that die.

誰かがサイコロを振ったとき、手札からこのカードを捨て札にする。そのサイコロを振りなおすことができる

キャラクターカード
CHARACTER CARD

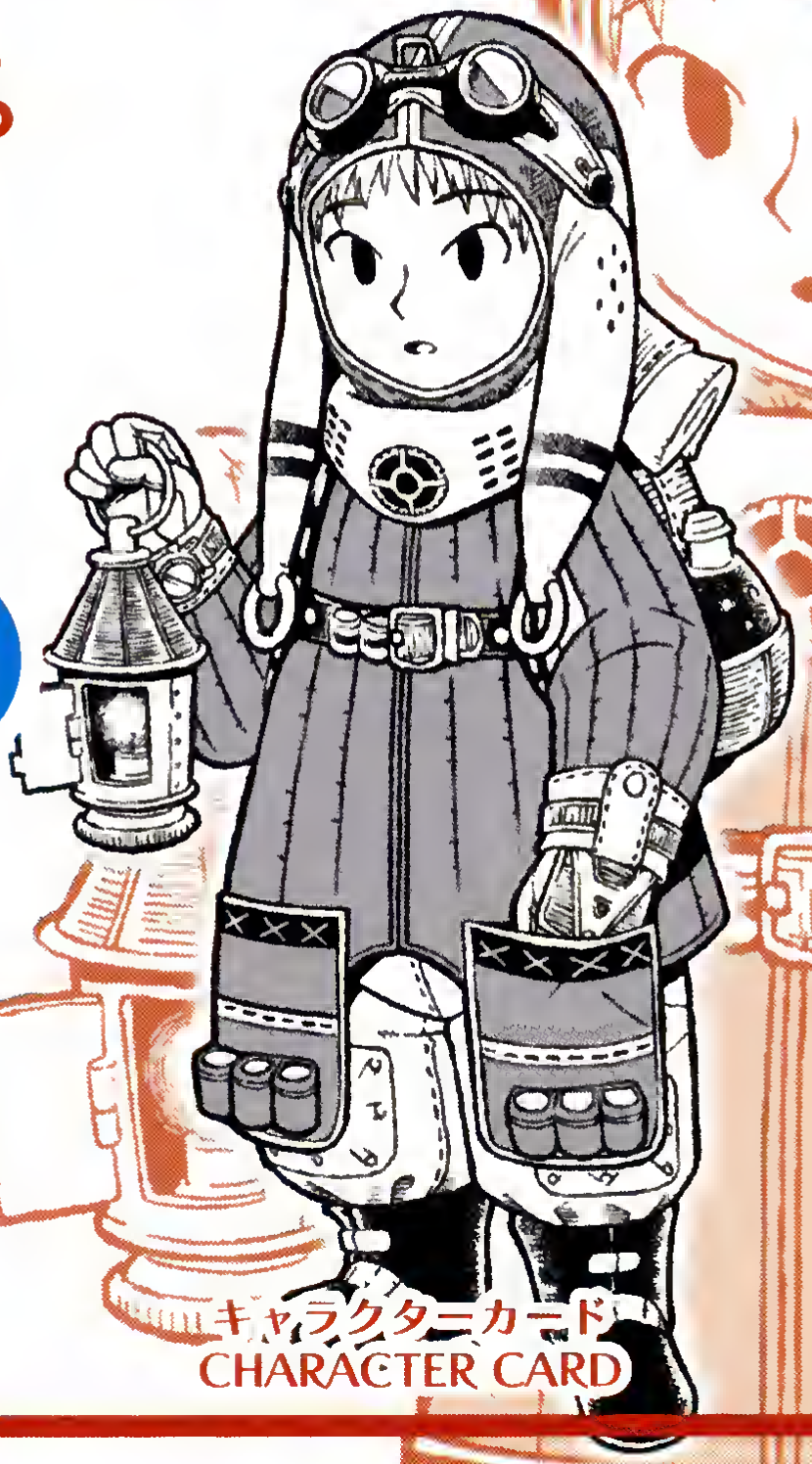
DW

迷宮職人

Daedalist

1

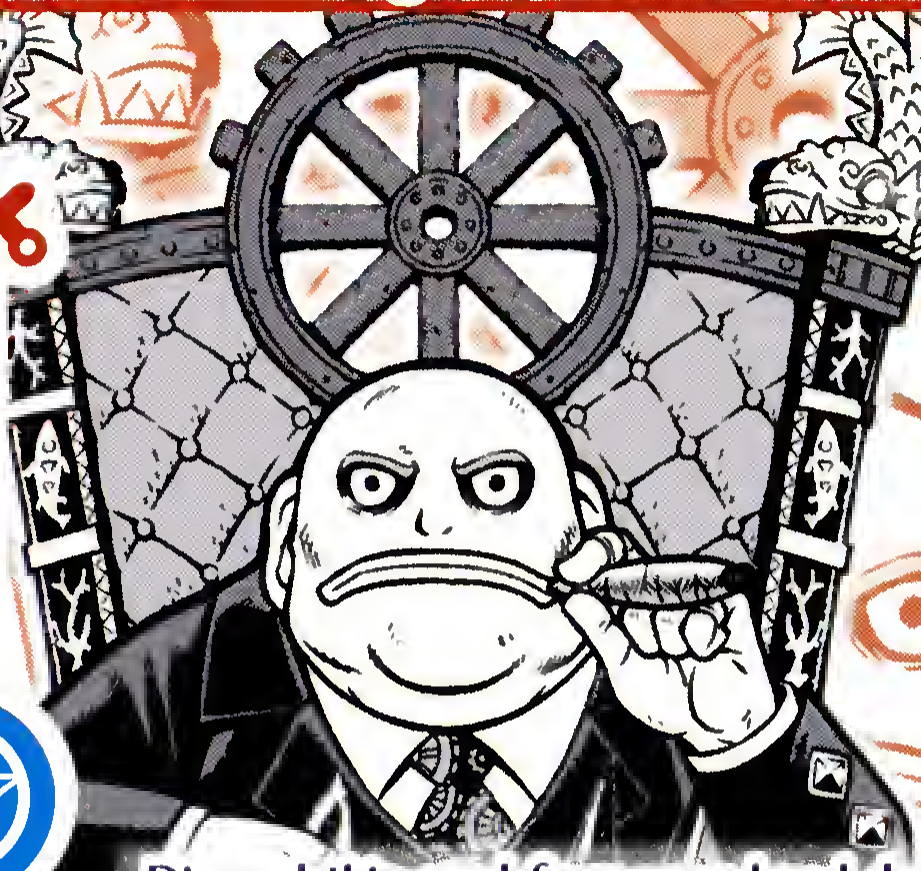
1



キャラクターカード
CHARACTER CARD

闘資家

Damage Dealer



1

1

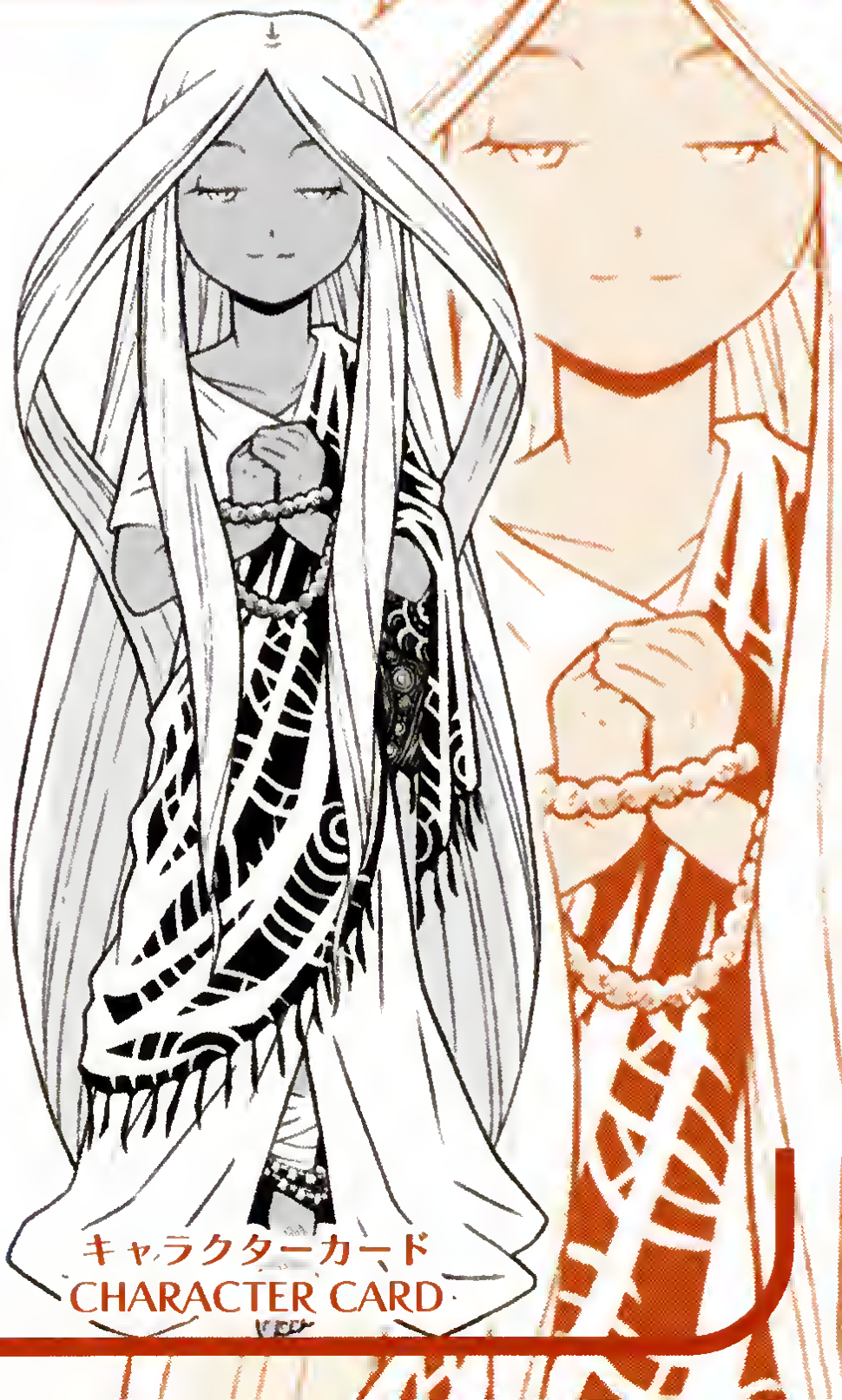
Discard this card from your hand during your turn to make another player discard one card at random from his or her hand.

自分の手番に、手札からこのカードを捨て札にする。誰かの手札からカードをランダムに１枚選び、捨て札にする

キャラクターカード
CHARACTER CARD

生き神様

Demigod



2022

キャラクターカード
CHARACTER CARD

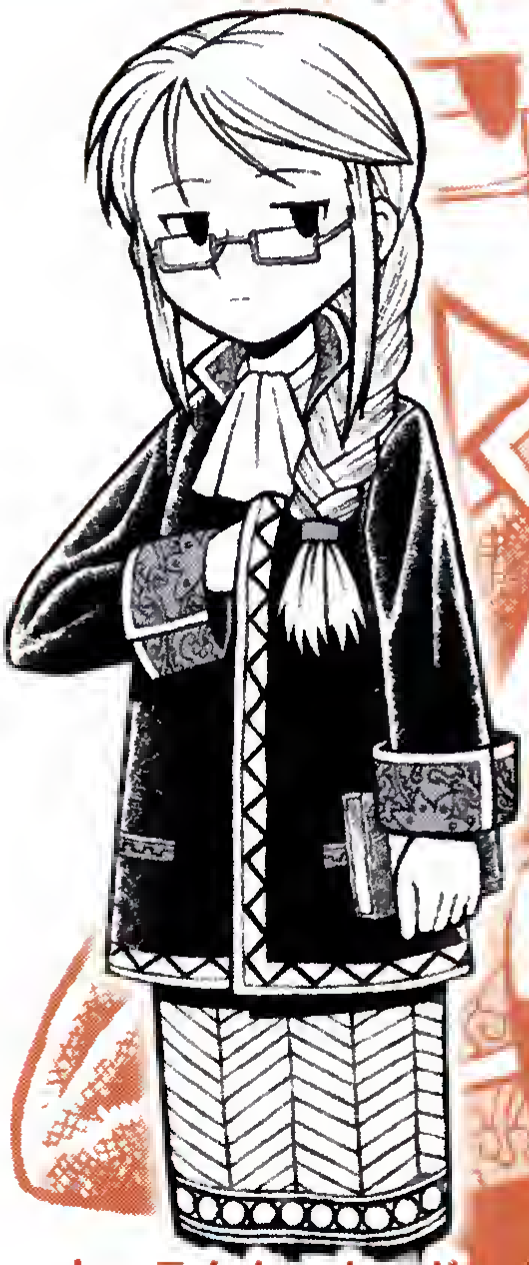
GW

博士

Doctor

1

2



キャラクターカード

CHARACTER CARD

DW

竜拳士

Dragon Knuckle

You can discard this card from your hand at your turn. That player can draw one card from Kingdom pile.

4

自分の手番に、手札からこのカードを捨て札にする。山札からカードを1枚引くことができる

0

キャラクターカード
CHARACTER CARD

DW

怠けもの

Drone

キャラクターカード
CHARACTER CARD

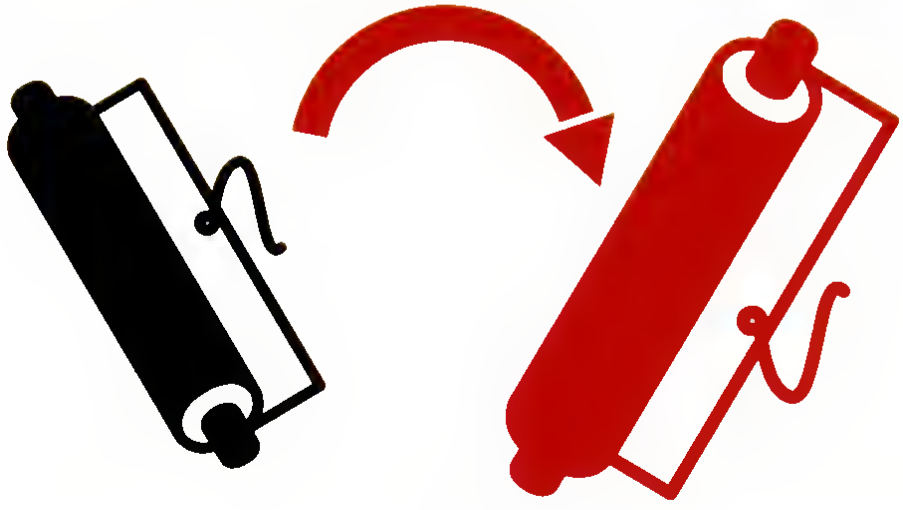
Open
オープン

迷宮法改正

Dungeon Reform

The player who drew this card places it in his or her area. While it is in your area, all of the other players need 11 ☆ to finish the game. However, if the Dungeon pile runs out, discard this card and shuffle it back into the Dungeon pile. (You cannot use special abilities from other cards to retrieve this card from the discard pile).

このカードを引いたプレイヤーは、自分の場に置く
このカードが自分の場にある間、他のプレイヤーは、ゲーム終了条件となる☆が1つ（人口が10人）増える。山札がなくなったとき、このカードを捨て札にしてから、山札を切り直す（このカードが捨て札置き場にある場合、カードの効果で引くことはできない）



1/64
オープンカード
Open Card

Open
オープン

迷宮嵐

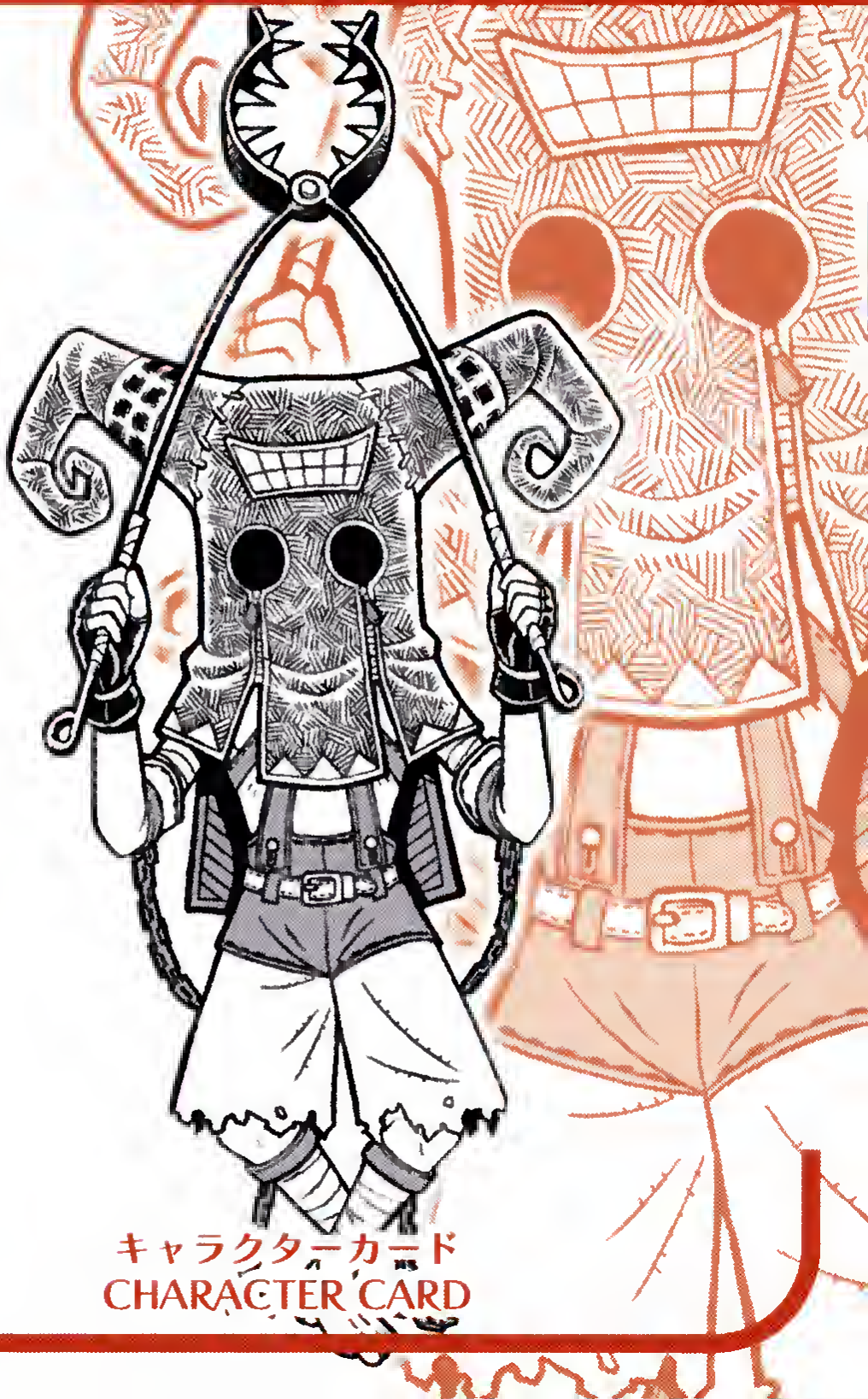
Dungeon Storm

If you draw this card, discard all of the active Dungeon cards, draw 5 new cards from the Dungeon pile, and place them in the middle of the table.
Place this card in your area, and discard it at the end of your turn. While this card is in your area, during your turn, you can treat Dungeon cards as being 2 levels lower than usual.
(You cannot use special abilities from other cards to retrieve this card from the discard pile).

このカードを引いた場合、迷宮カード置き場の迷宮カードをすべて捨てて、新たに迷宮カードの山札の上から5枚めくり、迷宮カード置き場に出す
このカードは、自分の場に置き、自分の手番の最後に捨て札にする。このカードが自分の場にある間、自分の手番では、迷宮置き場にある迷宮のレベルが−2される
（このカードが捨て札置き場にある場合、カードの効果で引くことはできない）

処刑人

Executioner



キャラクターカード
CHARACTER CARD

祓魔師

Exorcist

2

1

キャラクターカード
CHARACTER CARD

げっちゅー！

Get You!

You can perform an Invasion by using this card.

このカードを使用すると、「侵略」が行える

4/64
SPカード
SP Card

げっちゅー！

Get You!

You can perform an Invasion by using this card.

このカードを使用すると、「侵略」が行える

4/64
SPカード
SP Card

げっちゅー！

Get You!

You can perform an Invasion by using this card.

このカードを使用すると、「侵略」が行える

4/64
SPカード
SP Card

げっちゅー！

Get You!

You can perform an Invasion by using this card.

このカードを使用すると、「侵略」が行える

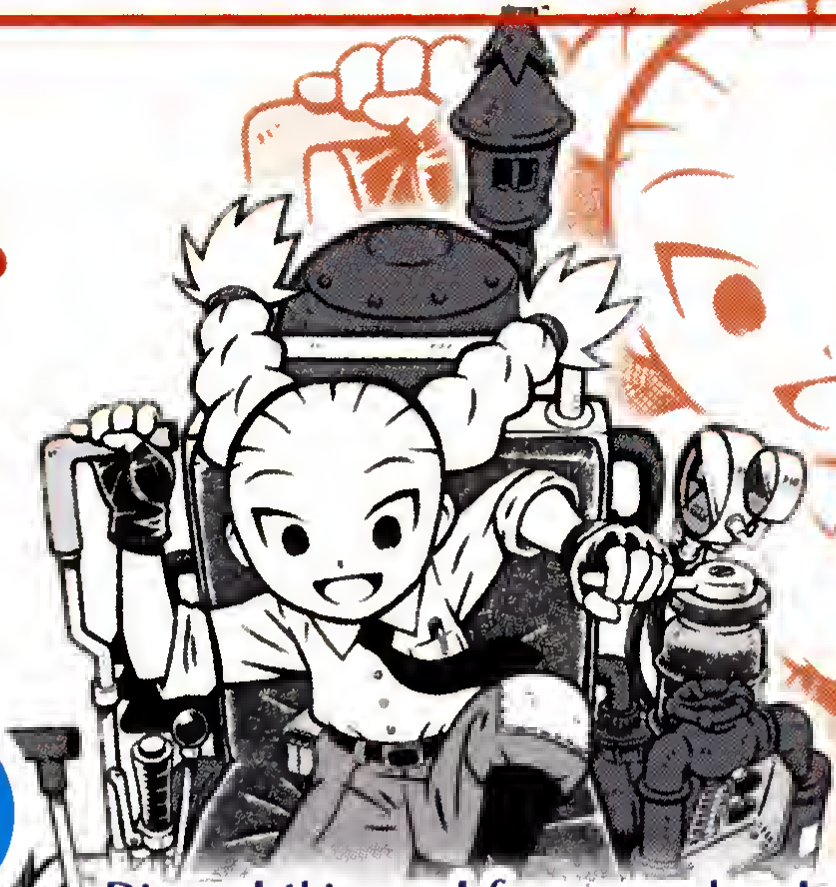
4/64
SPカード
SP Card

絡繰使い

Gimmick Master

1

3



Discard this card from your hand during your turn to make another player discard one card at random from his or her hand.

自分の手番に、手札からこのカードを捨て札にする。誰かの手札からカードをランダムに１枚選び、捨て札にする

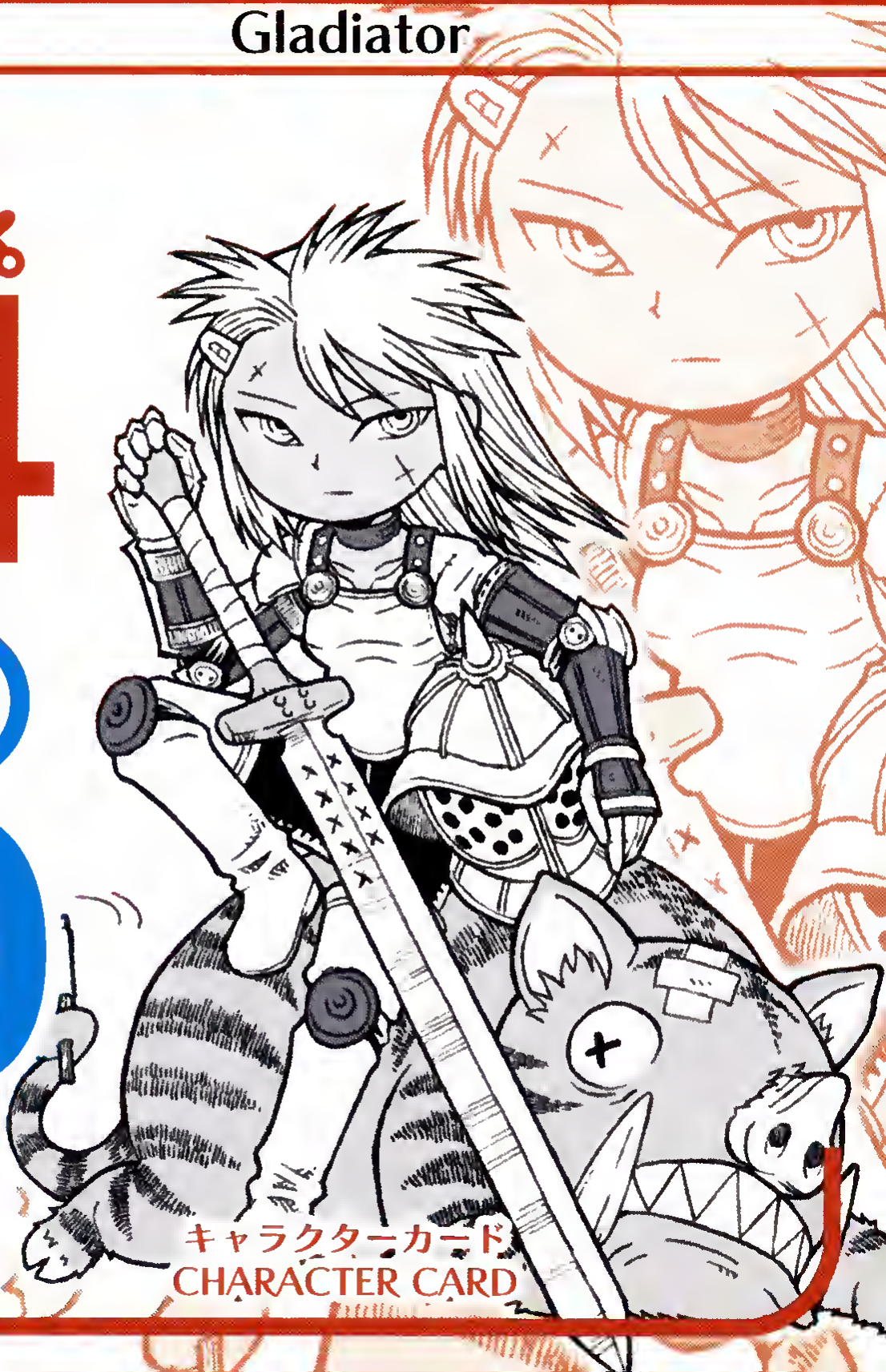
キャラクターカード
CHARACTER CARD

剣闘士

Gladiator

4

0



キャラクターカード
CHARACTER CARD

Open
オープン

グレート・ウォー

Great War

If you draw this card, place it in your area until the end of your next turn. While you have this card, all players can Invade without using a "Get You!" card.
(You cannot use special abilities from other cards to retrieve this card from the discard pile).

このカードを引いたプレイヤーは、次の自分の手番の最後まで、このカードを自分の場に置く。このカードがある間、すべてのプレイヤーは<げっちゅー！>を使わずに、「侵略」をすることができる
（このカードが捨て札置き場にある場合、カードの効果で引くことはできない）

1/64
オープンカード
Open Card

DW

インストラクションカード

GREEN FEDERATION

コインの使い道 How to use coins

- 迷宮レベルの上昇 Increase Dungeon Level
- 施設のランクアップ Rank Up Facility
- 傭兵を出す Play Mercenary
- 才覚を上げる（引抜）Raise Wit (Headhunting)
- カードを引く（補給） Draw Cards (Replenishment)

ランクアップの特典 Benefit of Rank up

Rank 1.

Rank 2.

Rank 3.

Rank 4.

魔道書

Grimoire

Usable during a Quest or an Invasion. Before you roll a die, select one character; that character's 🗡 is raised by the value of their ✪

「探索」や「侵略」のときに使用できる。キャラクター１枚を選ぶ。その✪の値だけ、そのキャラクターの🗡を上昇させる

4/64
アイテムカード
Item Card

魔道書

Grimoire

Usable during a Quest or an Invasion. Before you roll a die, select one character; that character's 🗡 is raised by the value of their ✪

「探索」や「侵略」のときに使用できる。キャラクター１枚を選ぶ。その✪の値だけ、そのキャラクターの🗡を上昇させる

4/64
アイテムカード
Item Card

魔道書

Grimoire

Usable during a Quest or an Invasion. Before you roll a die, select one character; that character's 🗡 is raised by the value of their ✪

「探索」や「侵略」のときに使用できる。キャラクター１枚を選ぶ。その✪の値だけ、そのキャラクターの🗡を上昇させる

4/64
アイテムカード
Item Card

魔道書

Grimoire

Usable during a Quest or an Invasion. Before you roll a die, select one character; that character's 🗡 is raised by the value of their ✪

「探索」や「侵略」のときに使用できる。キャラクター１枚を選ぶ。その✪の値だけ、そのキャラクターの🗡を上昇させる

4/64
アイテムカード
Item Card

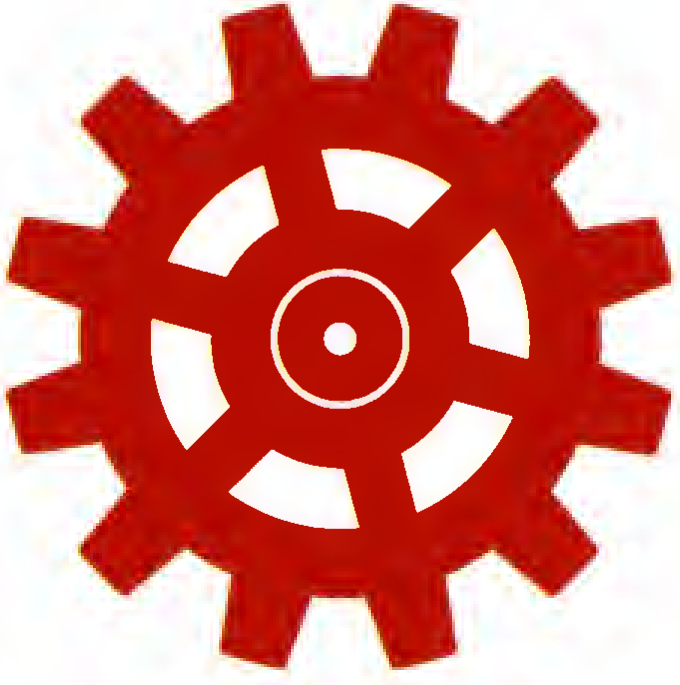
Open
オープン

ハグルマ債権回収班

Haglma Debt Collector

When this card is drawn, all players who have more than 5MG must return half of their coins to stock (fractions round down). Then, a player who drew this card gets 1MG. This card cannot be drawn from the discard pile.

このカードを引いた場合、5MG以上持っているプレイヤーは、持っているコインの半分(端数切捨て)をストックに戻す。このカードを引いたプレイヤーは1MG獲得する。
(このカードが捨て札置き場にある場合、カードの効果で引くことはできない)



オープンカード
Open Card

GW

勇者

Hero

キャラクターカード

CHARACTER CARD

委員長

Highlord

0

4

キャラクターカード
CHARACTER CARD

即身仏

Hsien

You can discard this card from your hand at your turn. That player can draw one card from Kingdom pile.

自分の手番に、手札からこのカードを捨て札にする。山札からカードを1枚引くことができる

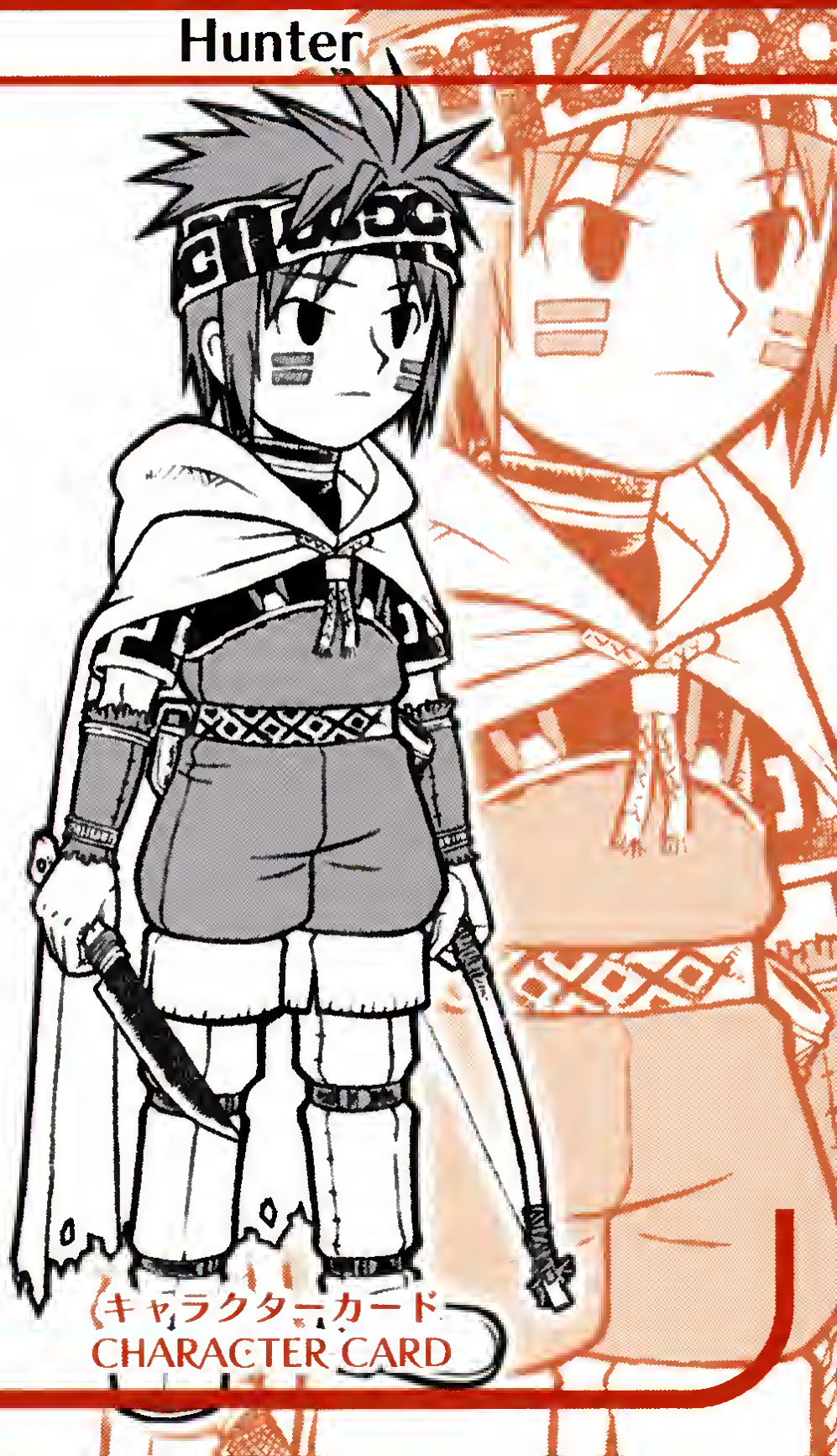
002

キャラクターカード
CHARACTER CARD

DW

狩人

Hunter



キャラクターカード
CHARACTER CARD

アイドル

Idol

1

2

キャラクターカード
CHARACTER CARD

火葬官

Incinerater

1

2

When someone is rolling a die, you may discard this card to re-roll that die.

誰かがサイコロを振ったとき、手札からこのカードを捨て札にする。そのサイコロを振りなおすことができる

キャラクターカード
CHARACTER CARD

DW

異端審問官
Inquisitor

キャラクターカード
CHARACTER CARD

騎士

Knight

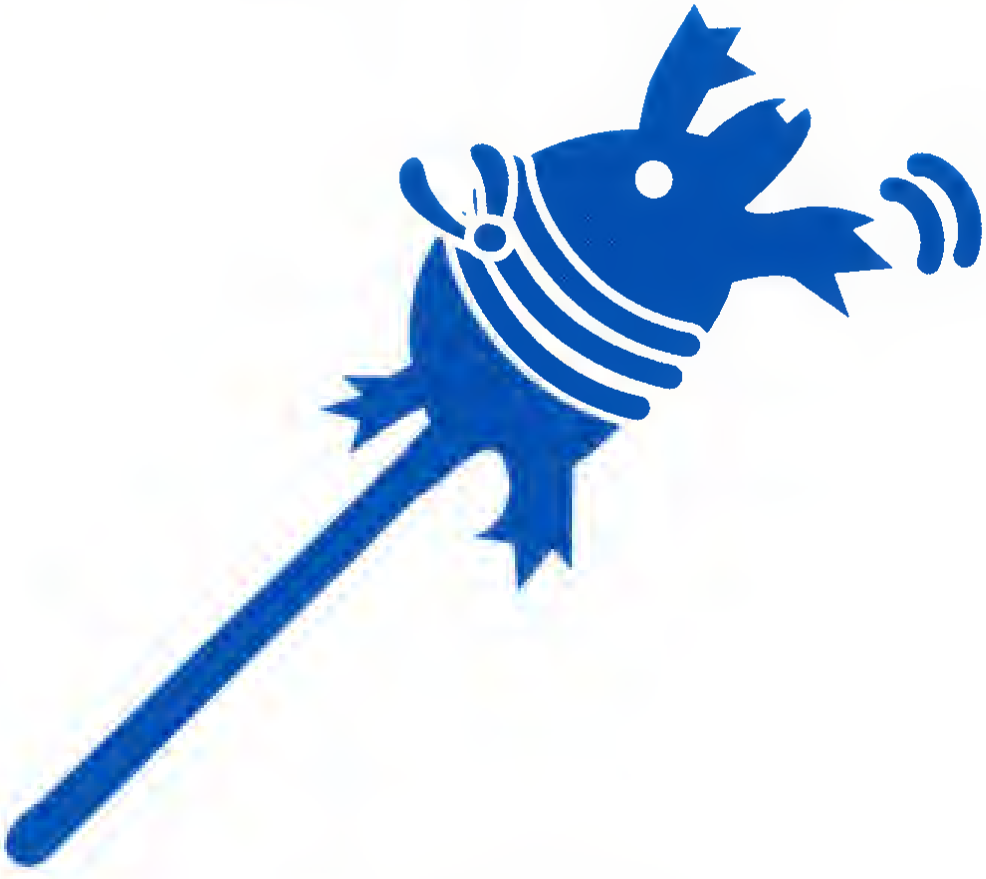
キャラクターカード
CHARACTER CARD

モグラ棒

Living Drill

Discard 2 Rooms placed on Dungeon Cards, draw 2 Rooms then place it on Dungeon Cards.

このカードは自分の手番に使うことができる。迷宮カード置き場の部屋を2枚捨て札にする。その後、迷宮カードの山札からカードを2枚引き、迷宮カード置き場に置く



GW

アイテムカード
Item Card

司書

Librarian

0

4

When someone is rolling a die, you may discard this card to re-roll that die.

誰かがサイコロを振ったとき、手札からこのカードを捨て札にする。そのサイコロを振りなおすことができる

DW

キャラクターカード
CHARACTER CARD

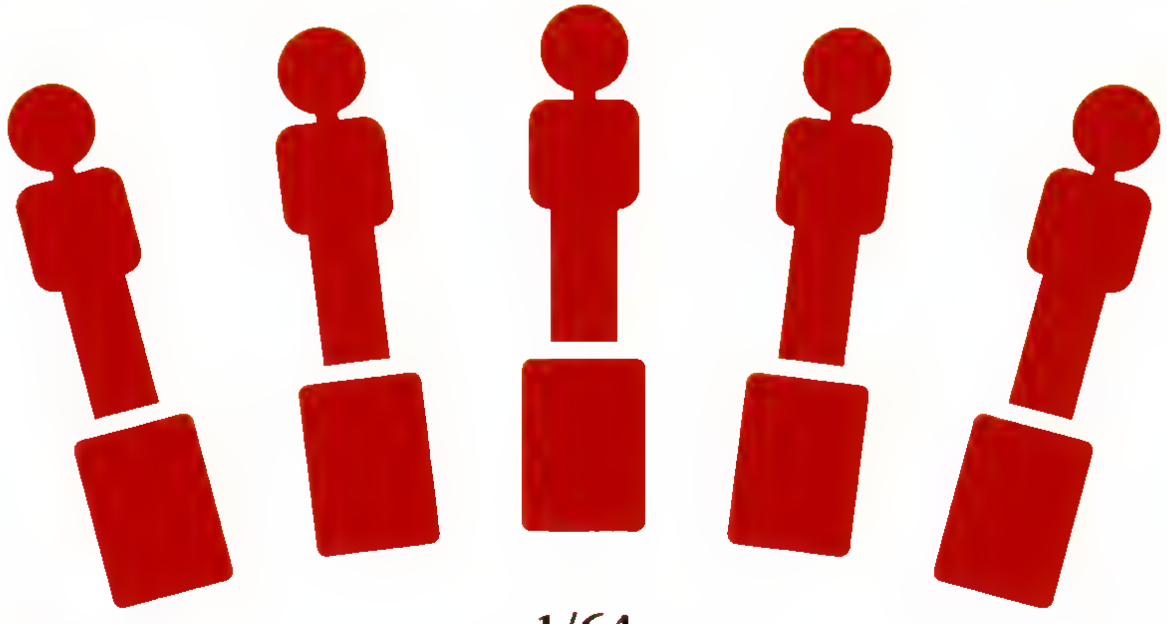
Open
オープン

補給部隊

Logistics Corps

Turn over a number of cards on top of the Kingdom pile equal to the number of players, and leave them face-up. Starting with the player whose turn it is, each player gets one of these cards in turn.
(You cannot use special abilities from other cards to retrieve this card from the discard pile).

王国カードの山札からプレイヤー人数分のカードをめくり、表にして置く。手番プレイヤーから順に、プレイヤー全員は、置かれたカードを1枚ずつ獲得する
（このカードが捨て札置き場にある場合、カードの効果で引くことはできない）



1/64
オープンカード
Open Card

DW

医者

Medic

キャラクターカード
CHARACTER CARD

商人

Marchant

キャラクターカード
CHARACTER CARD

ニンジャ

Ninja

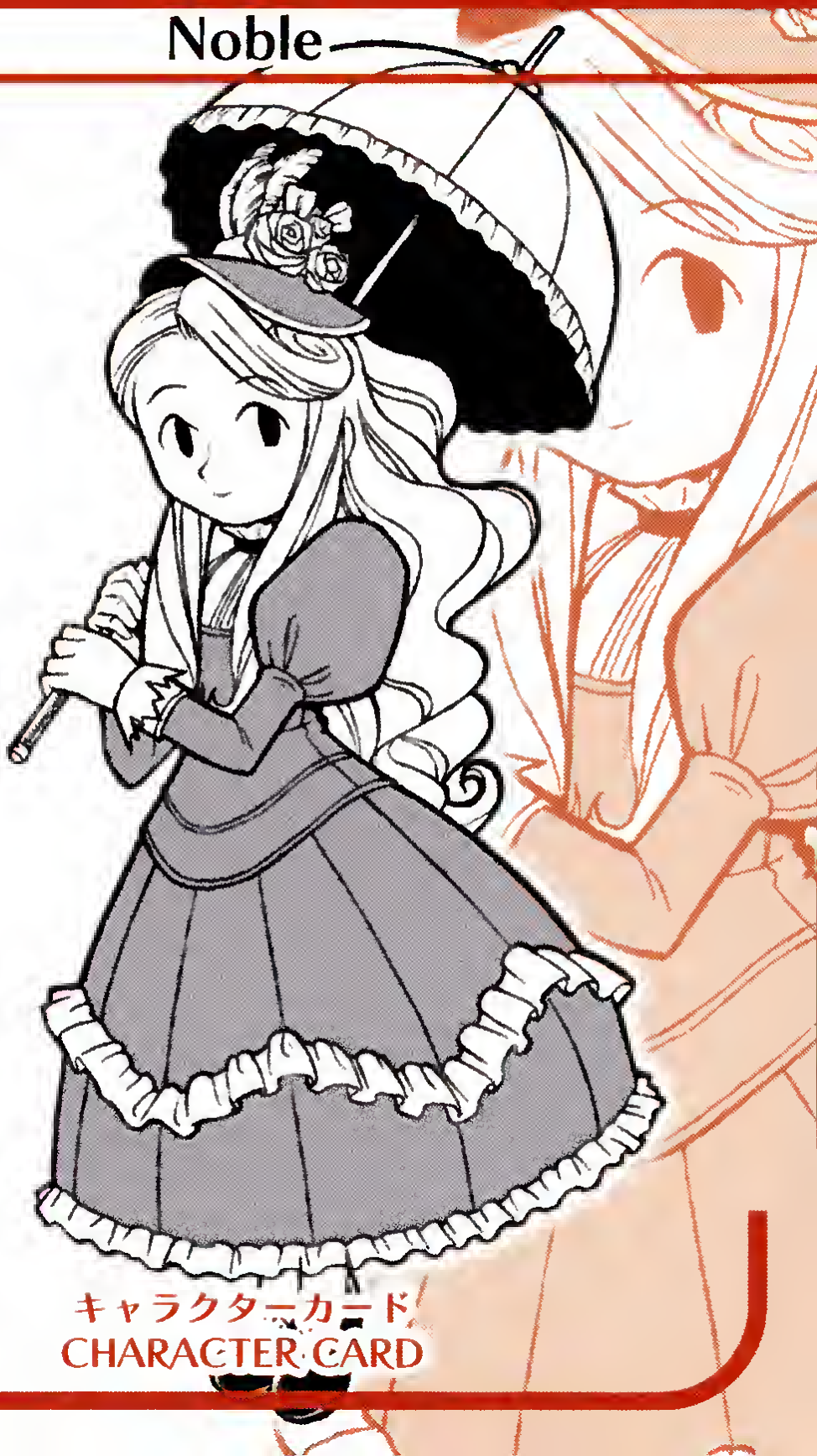
1

1

キャラクターカード
CHARACTER CARD

貴族

Noble



キャラクターカード
CHARACTER CARD

神官

Oracle

キャラクターカード
CHARACTER CARD

罪人

Prisoner

キャラクターカード
CHARACTER CARD

インストラクションカード

PURPLE LAND

コインの使い道 How to use coins

- ▶迷宮レベルの上昇 Increase Dungeon Level
- ▶施設のランクアップ Rank Up Facility
- ▶傭兵を出す Play Mercenary
- ▶才覚を上げる(引抜) Raise Wit (Headhunting)
- ▶カードを引く(補給) Draw Cards (Replenishment)

ランクアップの特典 Benefit of Rank up

Rank 1.

Rank 2.

Rank 3.

Rank 4.

インストラクションカード

RED EMPIRE

コインの使い道 How to use coins

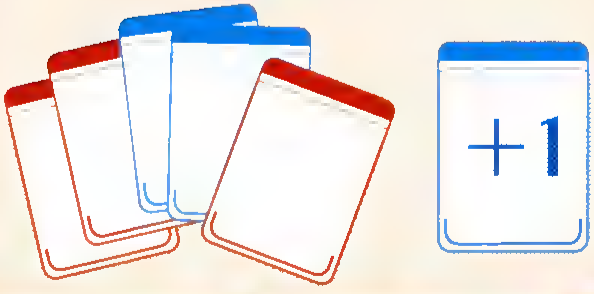
- 迷宮レベルの上昇 Increase Dungeon Level
- 施設のランクアップ Rank Up Facility
- 傭兵を出す Play Mercenary
- 才覚を上げる（引抜）Raise Wit (Headhunting)
- カードを引く（補給） Draw Cards (Replenishment)

ランクアップの特典 Benefit of Rank up

Rank 1.

Rank 2.

Rank 3.



Rank 4.

従者

Servant

2

0

キャラクターカード
CHARACTER CARD

禍々師

Sorcerer

キャラクターカード
CHARACTER CARD

魔砲使い

Spell Gunner

201

Discard this card from your hand during your turn to invade.

自分の手番に、手札からこのカードを捨て札にする。「侵略」を行うことができる

キャラクターカード
CHARACTER CARD

DW

盗賊

Theif

2

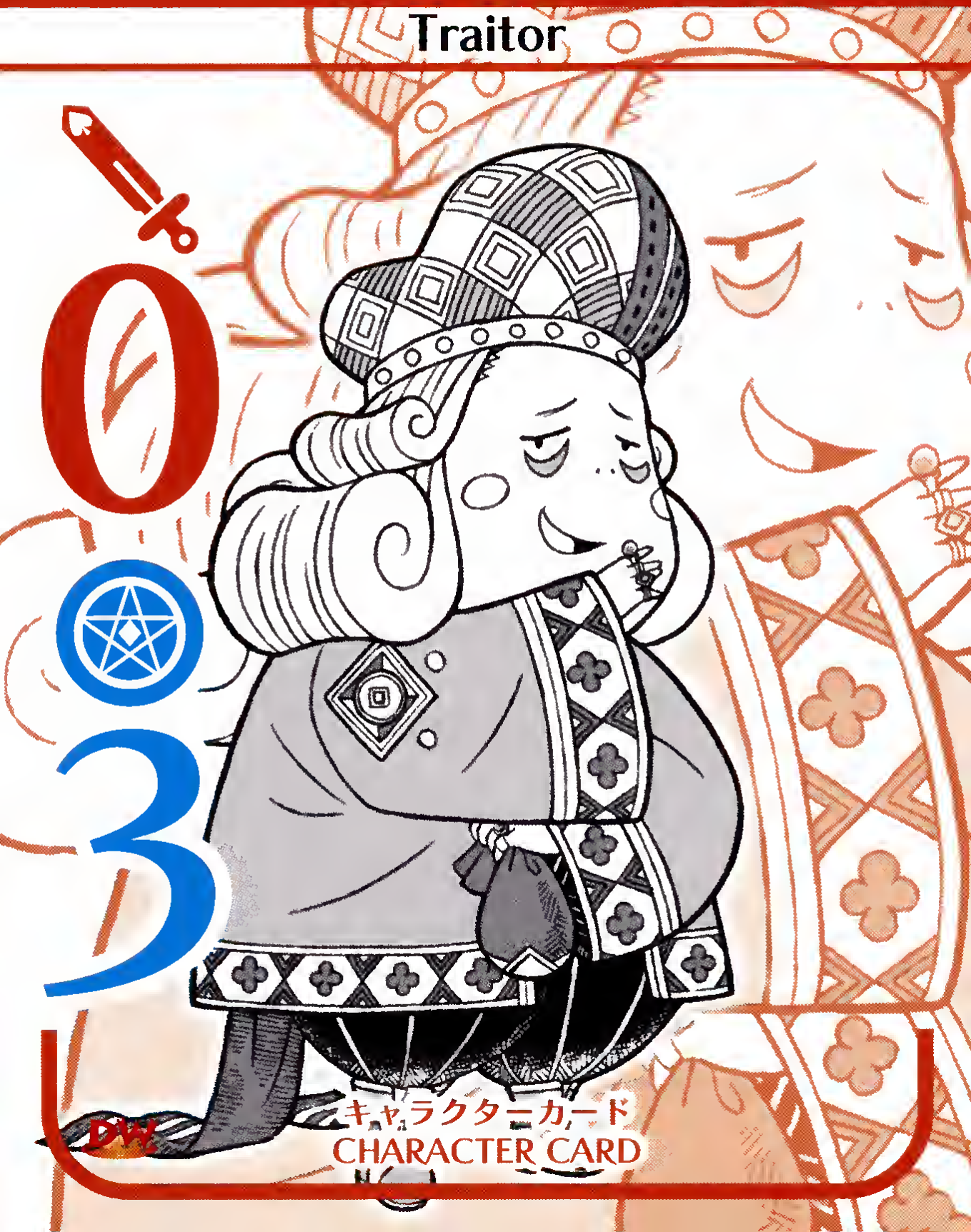
01

キャラクターカード
CHARACTER CARD

DW

売国奴

Traitor



キャラクターカード
CHARACTER CARD

大使

Valeel

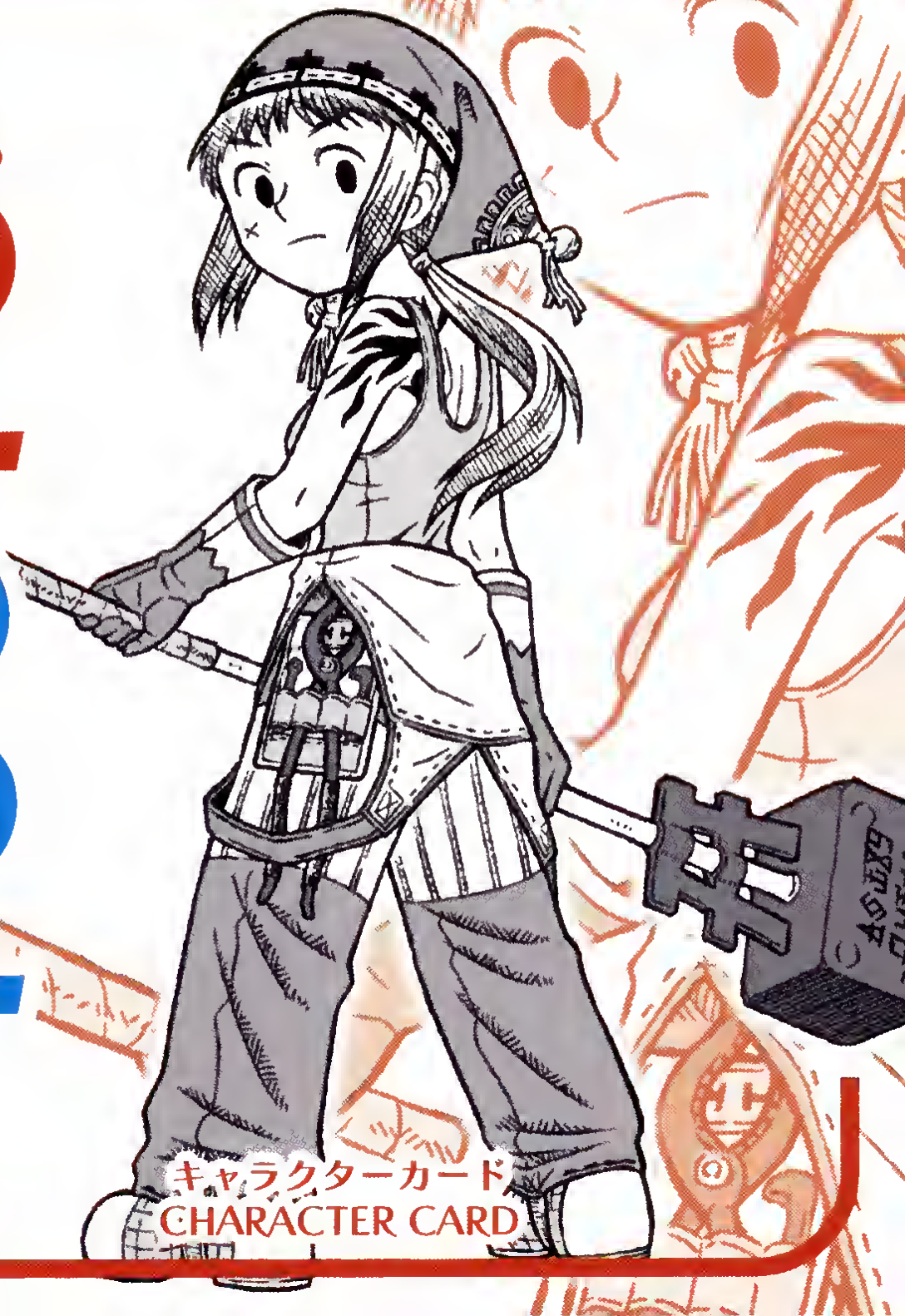
キャラクターカード
CHARACTER CARD

大臣

Vizier

刀匠

Vulcanus



キャラクターカード
CHARACTER CARD

魔道師

Warlock

キャラクターカード
CHARACTER CARD

武人

Warrior

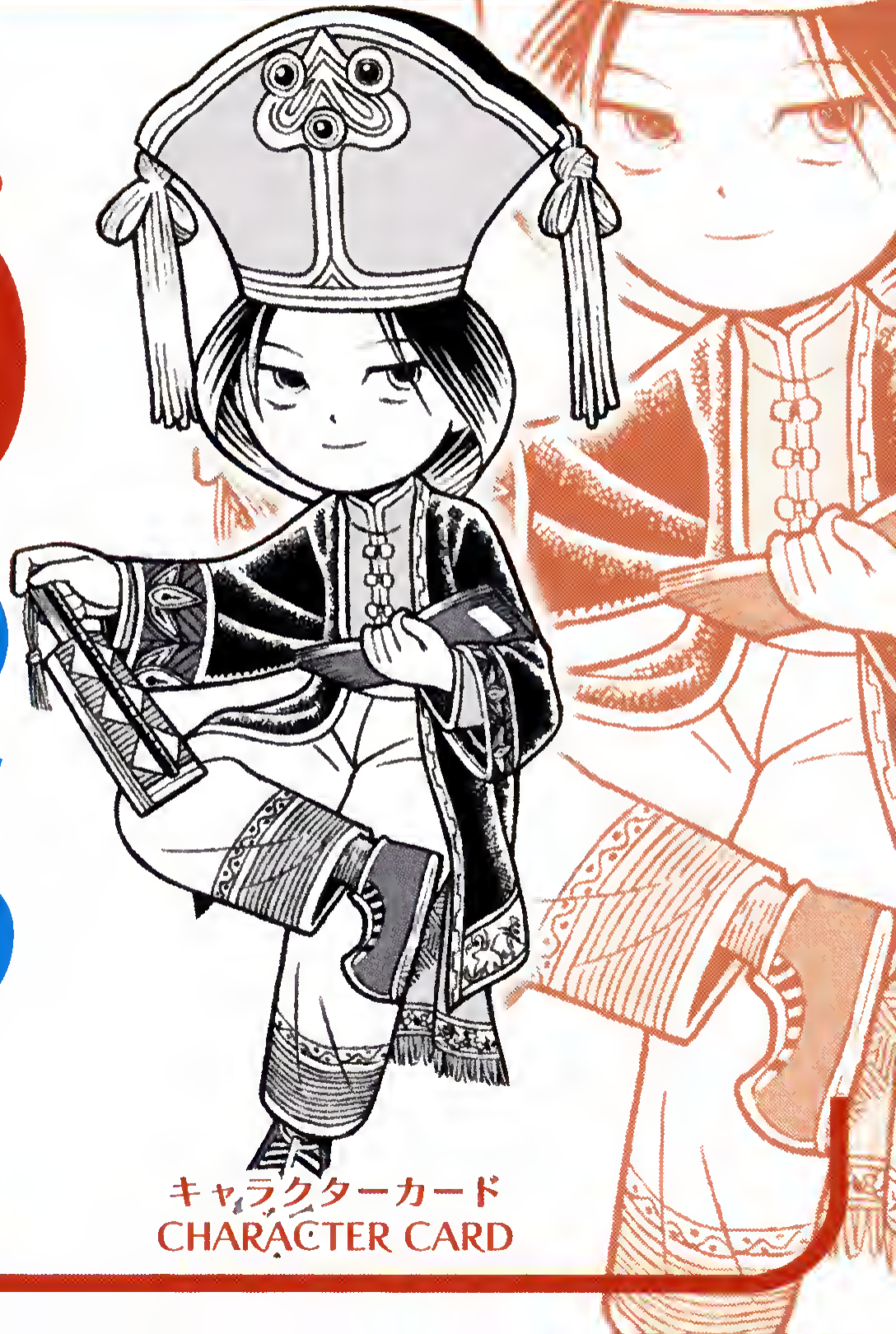
3

0

キャラクターカード
CHARACTER CARD

軍師

Warzard



キャラクターカード
CHARACTER CARD

魔女

Witch

キャラクターカード
CHARACTER CARD

インストラクションカード

YELLOW REPUBLIC

コインの使い道 How to use coins

- 迷宮レベルの上昇 Increase Dungeon Level
- 施設のランクアップ Rank Up Facility
- 傭兵を出す Play Mercenary
- 才覚を上げる（引抜）Raise Wit (Headhunting)
- カードを引く（補給） Draw Cards (Replenishment)

ランクアップの特典 Benefit of Rank up

Rank 1.

Rank 2.

Rank 3.

Rank 4.

Kingdom Card

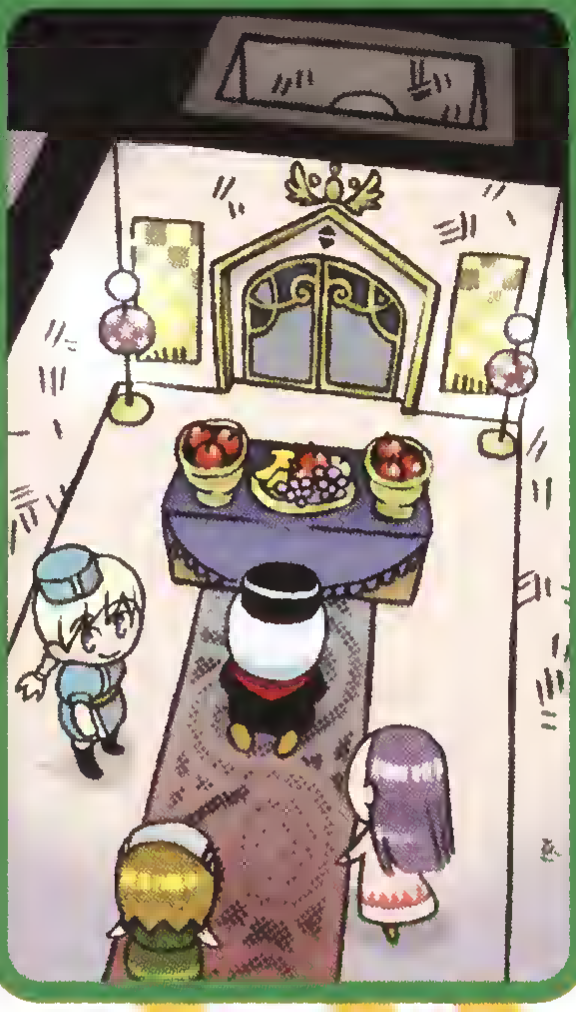
Kingdom Card

Develop

神殿

Temple

When you develop this facility, you may take one card of your choice from the discard pile.



この施設を「発展」した場合、捨て札からカードを１枚選び、獲得する

DW

Quest Level

9

大天使の社

Arch Angel Shrine

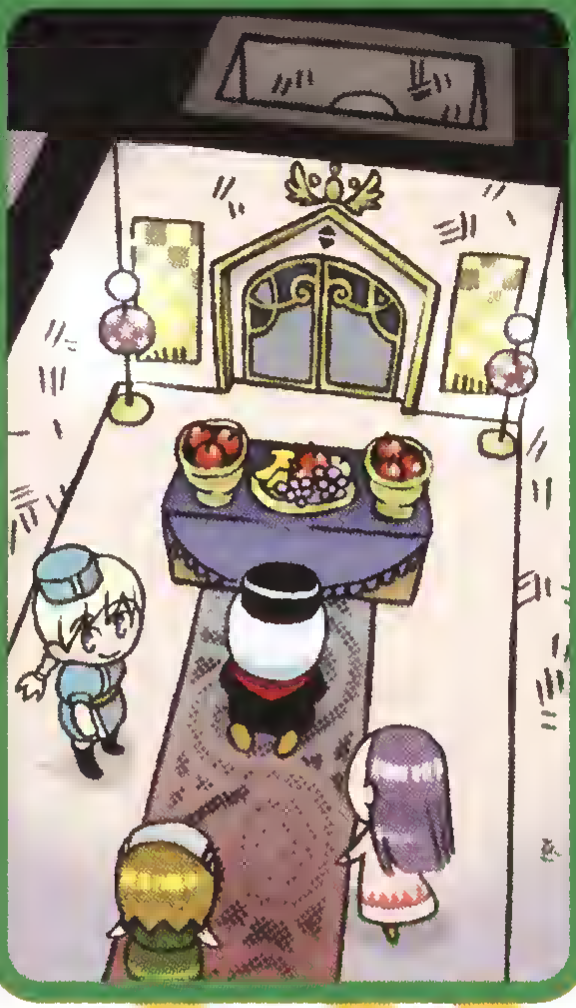
Develop

神殿

Temple

When you develop this facility, you may take one card of your choice from the discard pile.

この施設を「発展」した場合、捨て札からカードを１枚選び、獲得する



DW

Quest Level

9

大天使の社

Arch Angel Shrine

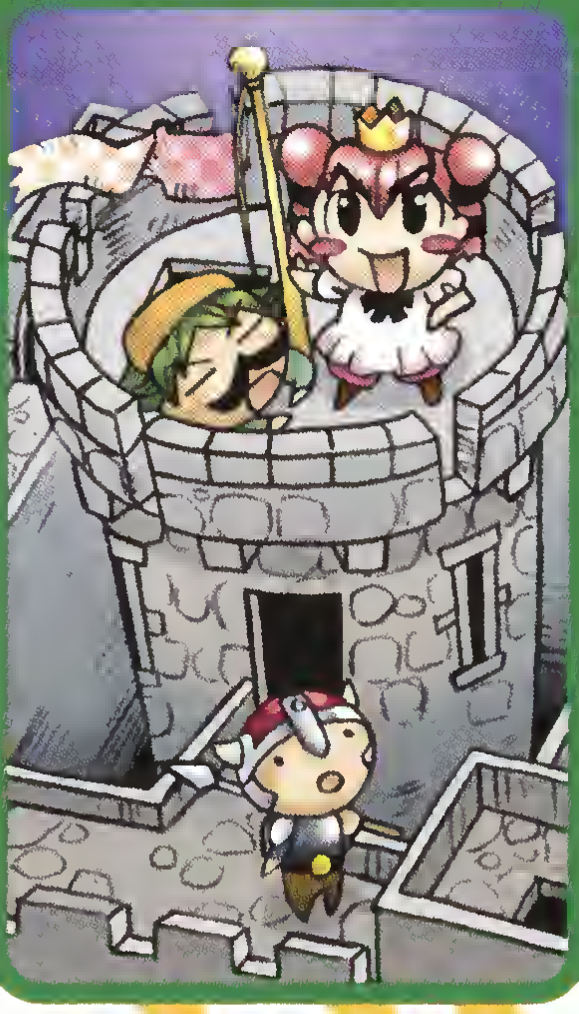
Develop

天守閣

Keep Tower

Other players cannot take this facility through Invasion.

他のプレイヤーは、この施設を「侵略」で奪うことはできない



Quest Level 9

DW

暴君の城

Castle of Tyrant

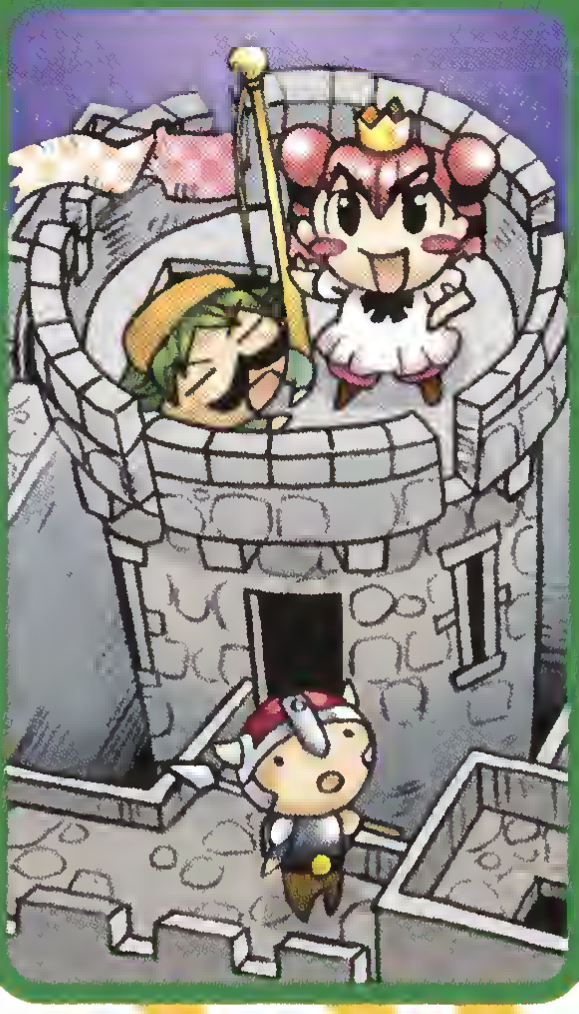
Develop

天守閣

Keep Tower

Other players cannot take this facility through Invasion.

他のプレイヤーは、この施設を「侵略」で奪うことはできない



Quest Level 9

DW

暴君の城

Castle of Tyrant

ラストサムライの道場

Dojo of Rust Samurai

6

Quest Level

DW

Develop

成長

Citadel

When you are being invaded, select one of your characters; that character gets +2 to

自分が「侵略」された場合、自分のキャラクターを1枚選ぶ。そのキャラに+2する

ドラゴンの洞窟

Dragon's Cave

10

Quest Level

DW

★★★

大空洞

Great Excavation

★★★★★ Develop

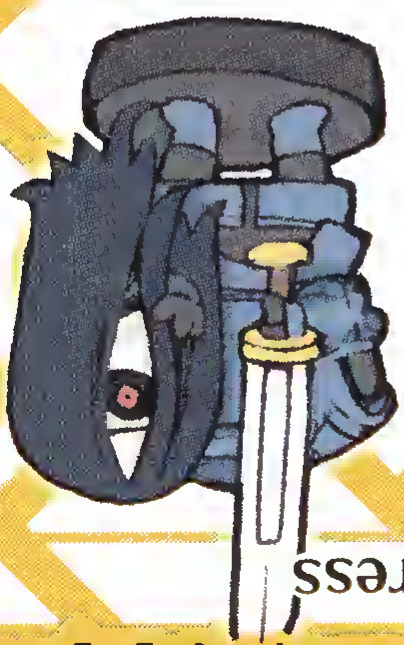
Develop

騎士団

Chevaliers

When another player develops a facility, you may draw one Kingdom card and discard a card from your hand.

他のプレイヤーが「発展」したとき、王国カードの山札からカードを１枚引き、手札からカードを１枚捨てることができる



Quest Level 6

DW

Dullahan's Fortress

首無し騎士の城砦

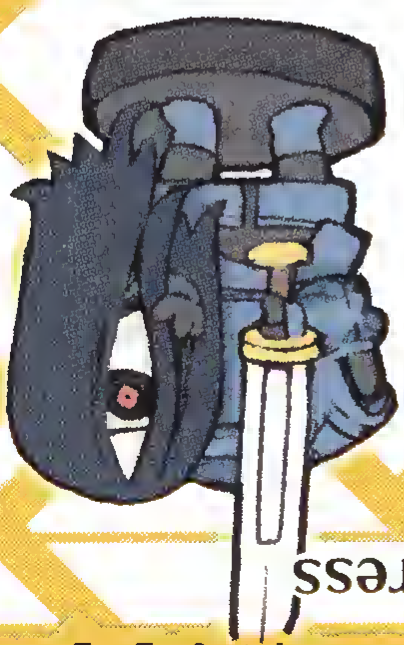
Develop

騎士団

Chevaliers

When another player develops a facility, you may draw one Kingdom card and discard a card from your hand.

他のプレイヤーが「発展」したとき、王国カードの山札からカードを１枚引き、手札からカードを１枚捨てることができる



Quest Level 6

DW

Dullahan's Fortress

首無し騎士の城砦

小鬼呪術師の祈祷所

Fane of Ogrekin Shaman

7

Quest Level

DW

Develop

密儀の間

Ritual Precinct

When you develop this facility, you can discard one undeveloped facility belonging to another player (even if it cannot normally be discarded).

この施設を発展するとき、自分より人口の多いプレイヤーの場にある発展していない施設1枚を、捨てれにする（捨てられない施設でもできる）

小鬼呪術師の祈祷所

Fane of Ogrekin Shaman

7

Quest Level

DW

Develop

密儀の間

Ritual Precinct

When you develop this facility, you can discard one undeveloped facility belonging to another player (even if it cannot normally be discarded).

この施設を発展するとき、自分より人口の多いプレイヤーの場にある発展していない施設1枚を、捨てれにする（捨てられない施設でもできる）

Develop

玉座

Throne

If the game ends due to Dungeon cards running out, your ☆ (population) becomes zero.

迷宮カード置き場に並んでいる部屋がなくなってゲームが終了した場合、自分の☆（人口）の数は0になる

DW

Quest Level

20

Firetop Mountain of Phoenix

不死鳥の火山

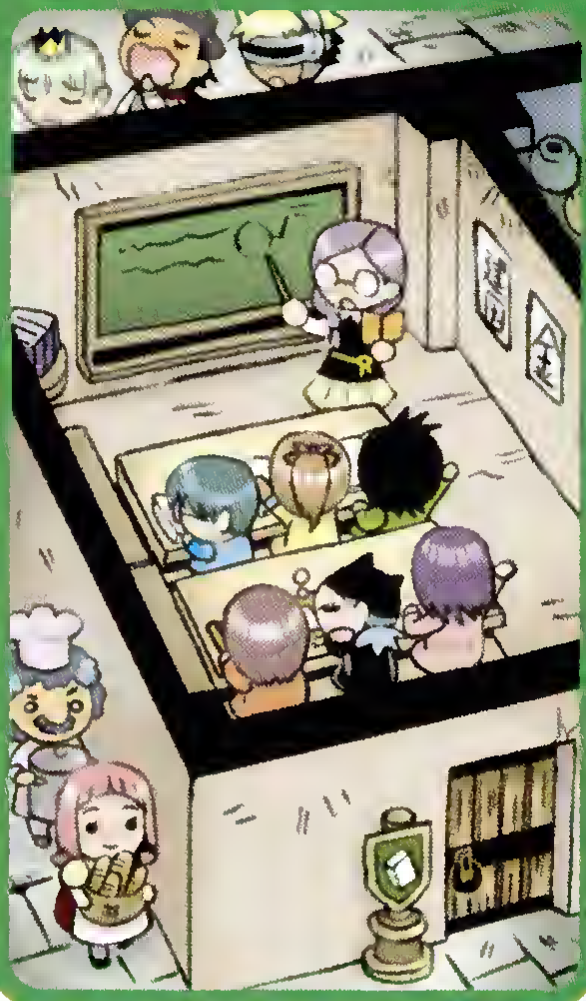
Develop

学校

School

When this card is developed, each player must choose a landmaker that has 0 if they have it. Chosen cards are discarded.

この施設を発展した場合、それぞれのプレイヤーの場にあるが0のランドメイカーを1枚ずつ選び、捨て札にする



Quest Level

9

Foreigner's Schoolhouse

稀人の学舎

Develop

農地

Farm

You can have one more facility in your area than usual.

自分の場に置ける施設の数の上限が、1枚上昇する

マンドゥの森

Forest of Manitou

Quest Level 5

DW

Develop

農地

Farm

You can have one more facility in your area than usual.

自分の場に置ける施設の数の上限が、1枚上昇する

マンドゥの森

Forest of Manitou

Quest Level 5

DW

お化けシーツの住処

Geister's Den

4

Quest Level

DW

Develop

広場

Plazza

When you develop this facility, draw a Kingdom card.

この施設を発展した場合、王国カードの山札からカード1枚を引く

ゴーレムの隠し部屋

Golem's Secret Room

4

Quest Level

GW

Develop

銅像

Statue

When this card is discarded on your turn, you get 2MG.

この施設を自分の手番に捨てれにした場合、2MG獲得する

ゴーレムの隠し部屋

Golem's Secret Room

4

Quest Level

GW

Develop

銅像

Statue

When this card is discarded on your turn, you get 2MG.

この施設を自分の手番に捨てれにした場合、2MG獲得する

Develop

王墓

Tomb

When you are drawing a Kingdom card, you can choose to take the top card from the discard pile instead.

王国カードの山札からカードを引く場合、代わりに捨て札の一番上のカードを引いてもよい

Quest Level

7

DW

Graveyard of Vampire

吸血鬼の墓場

Develop

役所

Cutchery

When this card is developed, select an opponent. Selected player must choose give 2MG to you, or skip his next turn.

この施設を発展した場合、他のプレイヤーを1人選ぶ。選ばれたプレイヤーは手番プレイヤーに2MG渡すか、次の手番を1回休むかを選ぶ

Quest Level

7

猿神の公邸

Hanuman's Residence

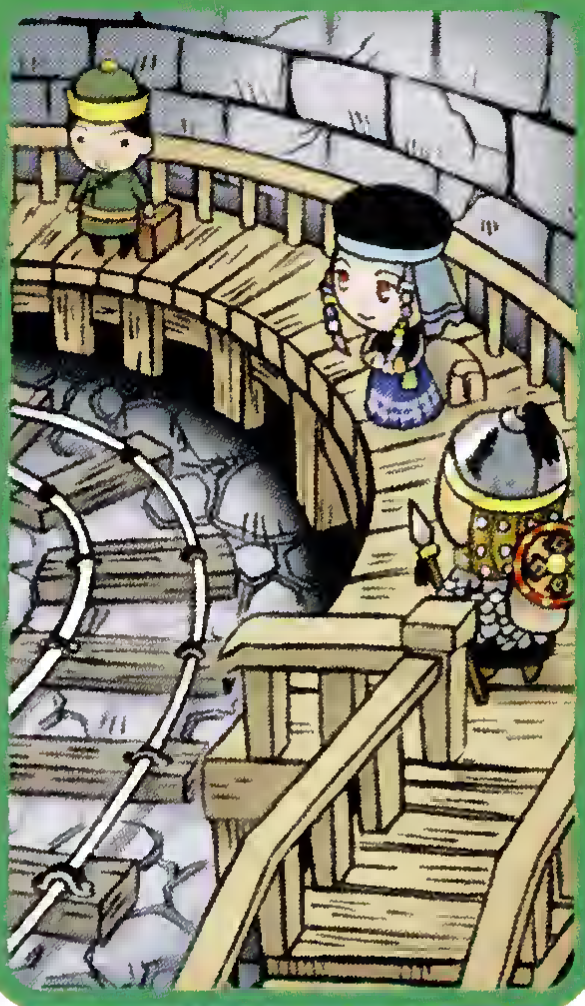
Develop

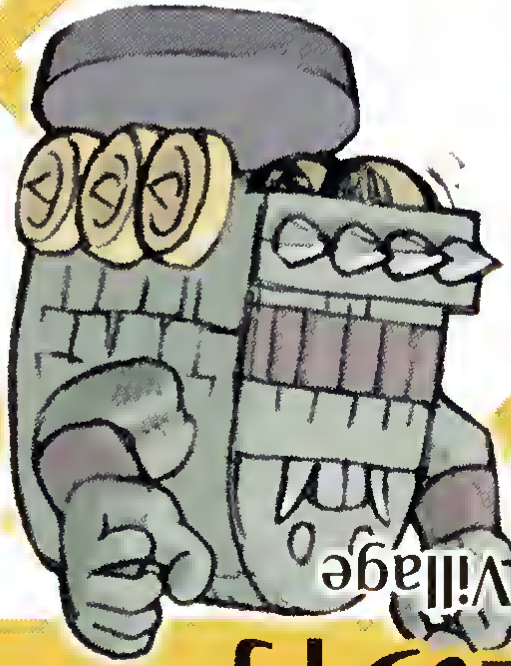
駅

Station

You can place a your landmaker to an opponent's area as idle for paying 1MG.

自分の手番の始めに1MG払い、自分のランドメイカー1枚を他のプレイヤーの場に、未行動のランドメイカーとして置くことができる





Quest Level

5

Juggernaut's Village

鬼頭山車の村

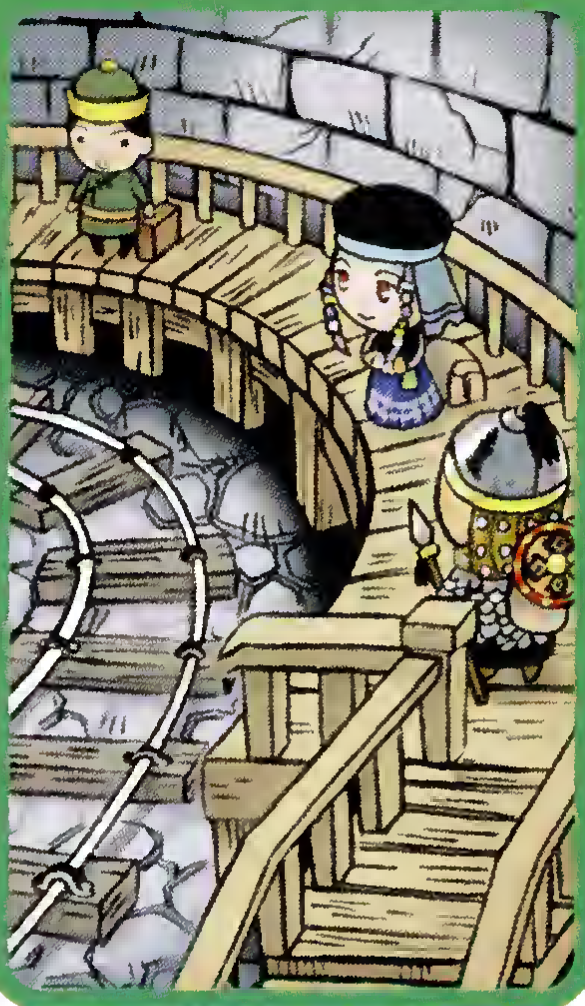
Develop

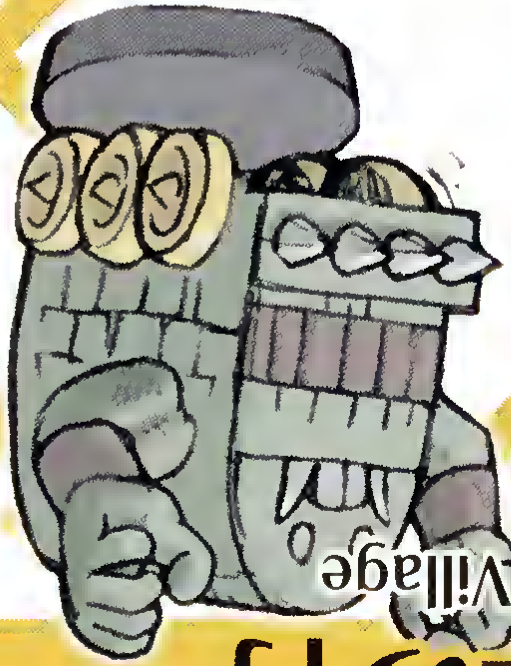
駅

Station

You can place a your landmaker to an opponent's area as idle for paying 1MG.

自分の手番の始めに1MG払い、自分のランドメイカー1枚を他のプレイヤーの場に、未行動のランドメイカーとして置くことができる





Quest Level

5

Juggernaut's Village

鬼頭山車の村

Develop

名所

Showplace

If this card Ranks Up, add 10 to your population.

この施設がランクアップしている場合、自分の人口が10人(☆が1つ)増える

Kappa's Swamp

河童の沼地

Quest Level 7

Develop

名所

Showplace

If this card Ranks Up, add 10 to your population.

この施設がランクアップしている場合、自分の人口が10人(☆が1つ)増える

Kappa's Swamp

河童の沼地

Quest Level 7

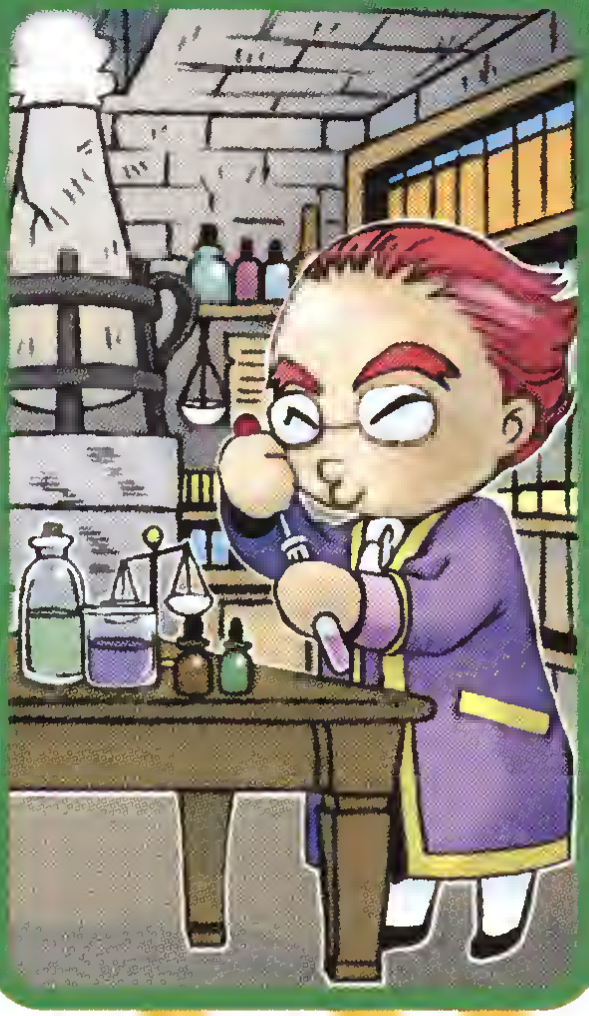
Develop

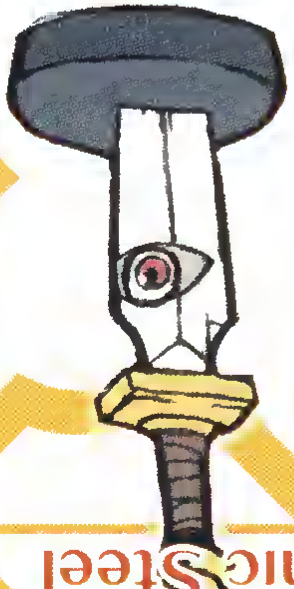
実験室

Laboratory

You can play your one Item card as Character card which have 2 /0 .

自分のアイテムカード1枚を、2／0のキャラクターカードとして扱うことができる





Quest Level

9

Lazaretto of Demonic Steel

魔剣の倉庫

Develop

大使館

Enbassy

When this card going to Rank Up, you get 2MG from an opponent.

この施設をランクアップした場合、他のプレイヤー１人から2MG獲得する

Quest Level

4

Mayqueen's Palace

メイクイーンの宮殿

Develop

大使館

Enbassy

When this card going to Rank Up, you get 2MG from an opponent.

この施設をランクアップした場合、他のプレイヤー１人から2MG獲得する

Quest Level

4

Mayqueen's Palace

メイクイーンの宮殿

闘技場

Coliseum

★★ Develop

When you are under Invasion, you and your attacker can only play one character card each.

自分が「侵略」された場合、相手と自分が「侵略」で出せるキャラクターは、１枚になる

Minotaur's Maze

牛頭の迷宮

4

Quest Level

DW

貧乏神の部屋

Money Eater's Room

4

Quest Level

DW

Develop

賭場

Casino

When you roll a die and get a 6, draw a Kingdom card.

自分がサイコロを振って
たときに、6の目がで
ると、王国カードの山
札から1枚を引
く

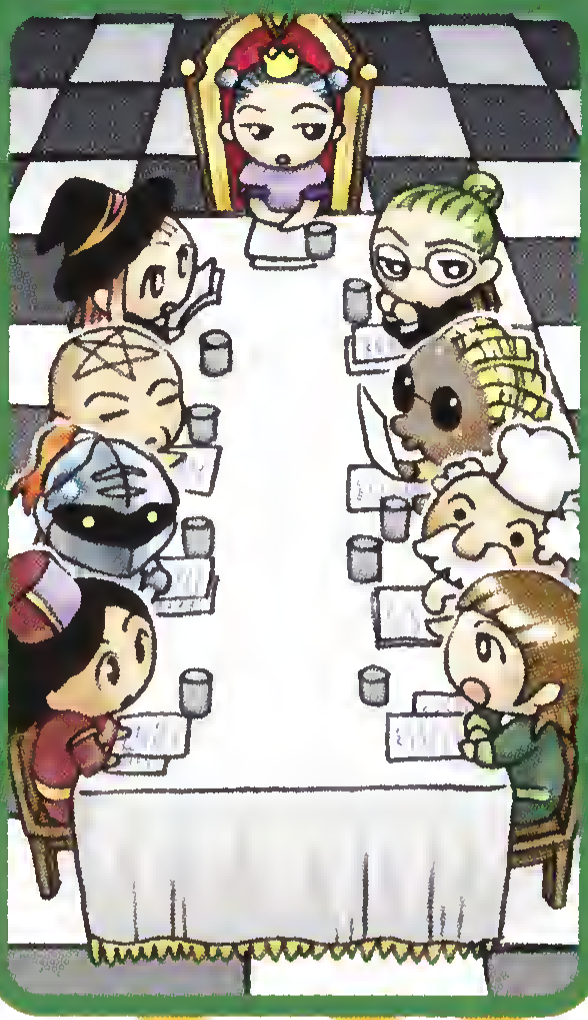
Develop

議会

Council

During your turn, you may discard this card to Invade a player.

自分の手番に、このカードを捨て札にすると、「侵略」が行える



Quest Level

4

DW

Ogrekin Den

小鬼の巣穴

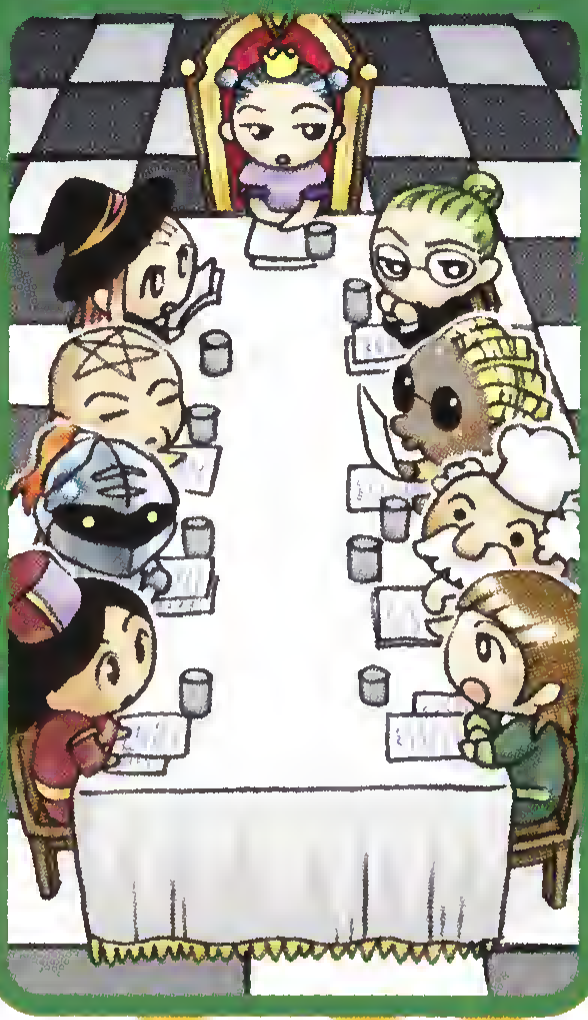
Develop

議会

Council

During your turn, you may discard this card to Invade a player.

自分の手番に、このカードを捨て札にすると、「侵略」が行える



Quest Level

4

DW

Ogrekin Den

小鬼の巣穴

魔神様の私室

Poetic Demon's Private Room

4

Quest Level

DW

Develop

新聞社

Mass Media

When another player is invading, draw one kingdom card before the attacker plays any characters.

他のプレイヤーが「侵略」したとき、攻撃側のプレイヤーがキャラクターを出す前に、王国カードの山札から1枚引く

カミツキ魔王の屋敷

Prince of Bites's Mansion

6

Quest Level

GW

Develop

劇場

Theater

When this card is developed, you get 1MG from each of opponents.

この施設を発展した場合、他のすべてのプレイヤーから1MGずつ獲得する

カミツキ魔王の屋敷

Prince of Bites's Mansion

6

Quest Level

GW

Develop

劇場

Theater

When this card is developed, you get 1MG from each of opponents.

この施設を発展した場合、他のすべてのプレイヤーから1MGずつ獲得する

Develop

病院

Hospital

If you fail at a Quest, you can choose one of the Character cards you used and return it to your hand.

「探索」に失敗したら、使用したキャラクターカード１枚を選んで、自分の手札に戻すことができる

Quest Level 5

DW

Sanctuary of Nightingale

白衣の天使の祭壇

Develop

病院

Hospital

If you fail at a Quest, you can choose one of the Character cards you used and return it to your hand.

「探索」に失敗したら、使用したキャラクターカード１枚を選んで、自分の手札に戻すことができる

Quest Level 5

DW

Sanctuary of Nightingale

白衣の天使の祭壇

Develop

貧民街

Slum

When this card is developed, you can get 2MG from an opponent who has more coins than you.

この施設を発展した場合、自分よりコインを多く持っているプレイヤー1人から、2MG獲得する

Quest Level

4

Scum's Underpath

人間の屑の地下道

Develop

貧民街

Slum

When this card is developed, you can get 2MG from an opponent who has more coins than you.

この施設を発展した場合、自分よりコインを多く持っているプレイヤー1人から、2MG獲得する

Quest Level

4

Scum's Underpath

人間の屑の地下道

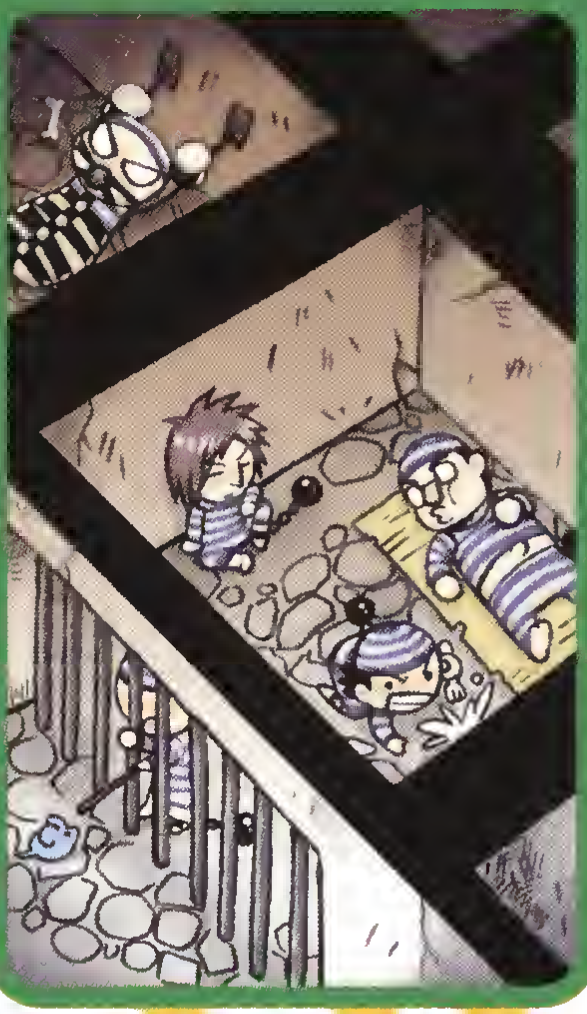
Develop

刑務所

Jailhouse

When you develop this facility, pick one player. That player cannot draw from the Kingdom pile on his or her next turn.

この施設を「発展」した場合、他のプレイヤーを１人選ぶ。選ばれたプレイヤーは、そのプレイヤーの次の手番に、王国カードの山札からカードを引くことができない



Quest Level

4

DW

時間泥棒の隠れ家

Time Robber's Hideout

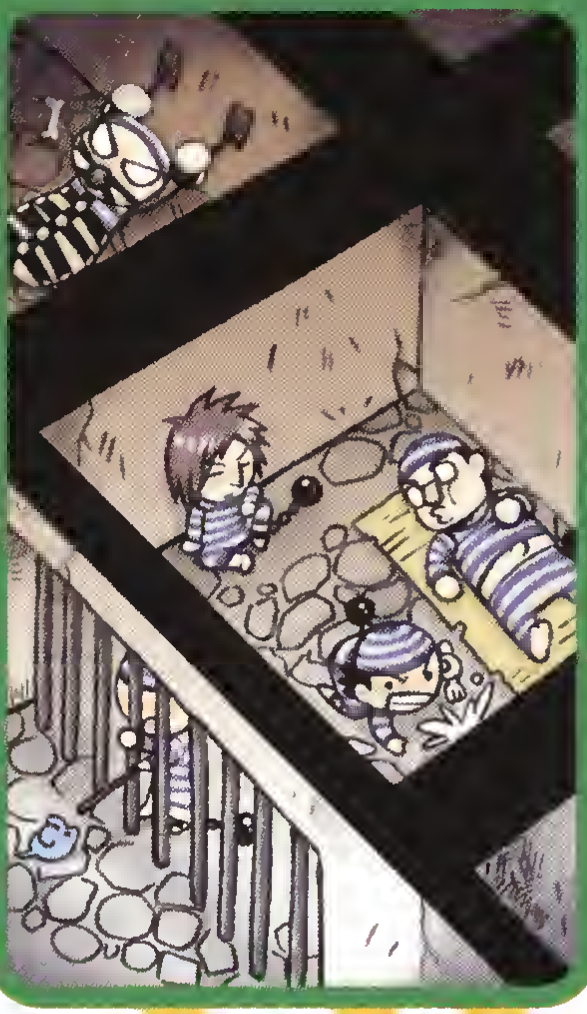
Develop

刑務所

Jailhouse

When you develop this facility, pick one player. That player cannot draw from the Kingdom pile on his or her next turn.

この施設を「発展」した場合、他のプレイヤーを１人選ぶ。選ばれたプレイヤーは、そのプレイヤーの次の手番に、王国カードの山札からカードを引くことができない



Quest Level

4

DW

時間泥棒の隠れ家

Time Robber's Hideout

Develop

リサイクル屋

Recycle Shop

When you develop this facility, you can take two Item cards of your choice from the discard pile.

この施設を発展すると、捨て札の中からアイテムを2枚を選んで、それを獲得する

Quest Level 5

DW

箱入り娘の宝物庫

Treasure Chamber of Cloistered Girl

Develop

リサイクル屋

Recycle Shop

When you develop this facility, you can take two Item cards of your choice from the discard pile.

この施設を発展すると、捨て札の中からアイテムを2枚を選んで、それを獲得する

Quest Level 5

DW

箱入り娘の宝物庫

Treasure Chamber of Cloistered Girl

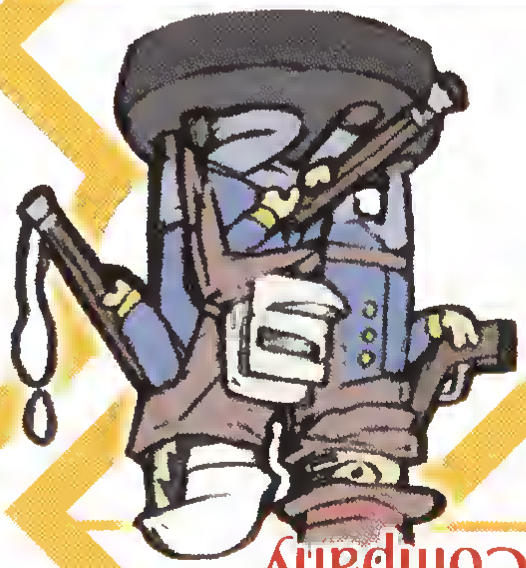
Develop

暗黒街

Gangland

When you develop this facility, you can take one card at random from another player's hand.

この施設を発展すると、他のプレイヤーの手札からランダムにカード1枚を選んで、それを獲得できる



Quest Level 7

DW

極悪中隊の塹壕

Trench of Bad Company

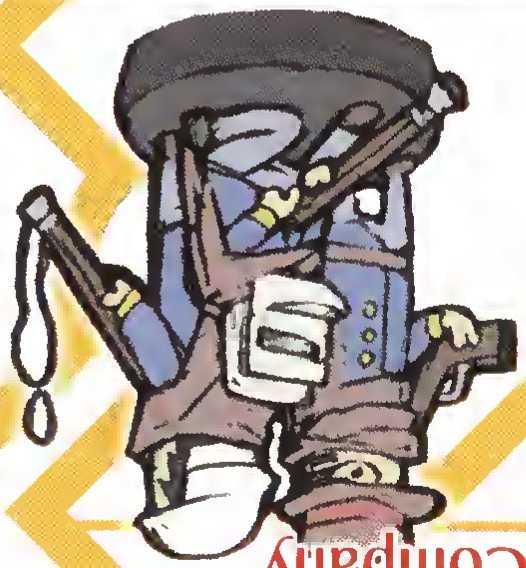
Develop

暗黒街

Gangland

When you develop this facility, you can take one card at random from another player's hand.

この施設を発展すると、他のプレイヤーの手札からランダムにカード1枚を選んで、それを獲得できる



Quest Level 7

DW

極悪中隊の塹壕

Trench of Bad Company

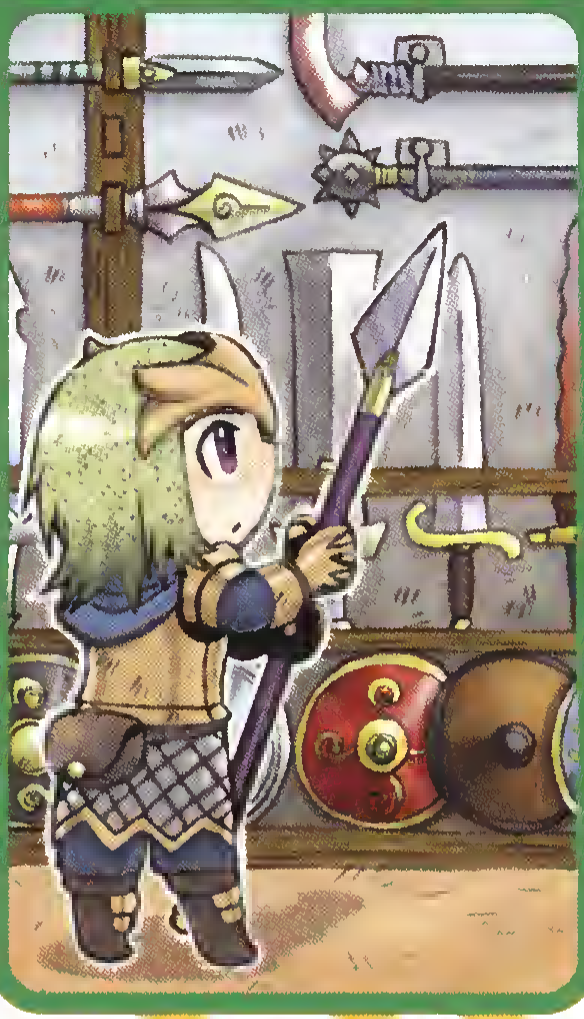
Develop

武器庫

Armory

If this facility is developed during your Quest or Invasion, select one of your characters; that character gets +1 to ⚔

この施設が発展している場合、「探索」か「侵略」のとき、自分のキャラクターを１枚選ぶ。その⚔に＋１する



DW

Quest Level

8

羽根兜の乙女の門

Valkyrie Gate

眠りの精の寝室

Willie Winkie's Bedroom

8

Quest Level

DW

Develop

宿屋

Inn

If, end of your turn, you have zero cards in your hand, you can draw one Kingdom card.

自分の手番の最後に、
手札が0枚だった場合、
王国カード1枚を引く
カードを1枚を引く

眠りの精の寝室

Willie Winkie's Bedroom

8

Quest Level

DW

Develop

宿屋

Inn

If, end of your turn, you have zero cards in your hand, you can draw one Kingdom card.

自分の手番の最後に、
手札が0枚だった場合、
王国カード1枚を引く
カードを1枚を引く

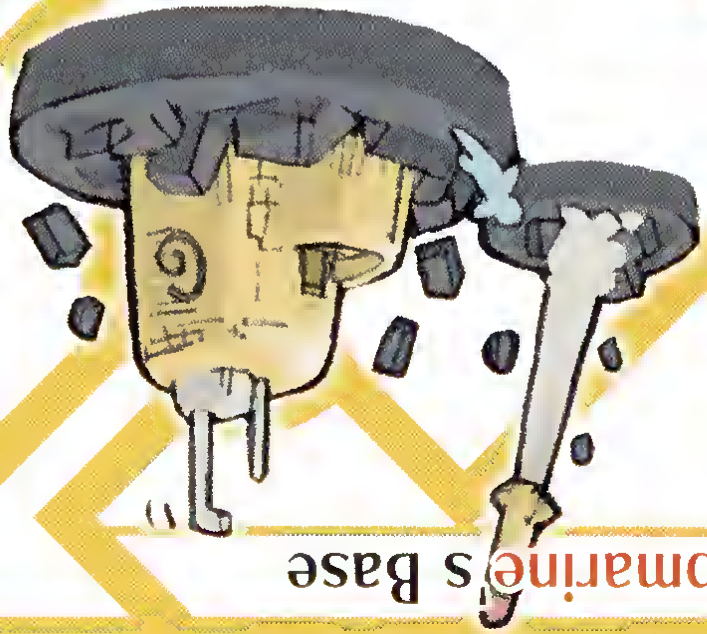
Develop

交易所

Trading Post

When closing, you can divide your coins amongst players of your choosing.

決算でコインを払うとき、払うコインを分割して、好きなように他のプレイヤーを選んで渡してもよい



Quest Level 5

潜水艦の基地

Yellow Submarine's Base

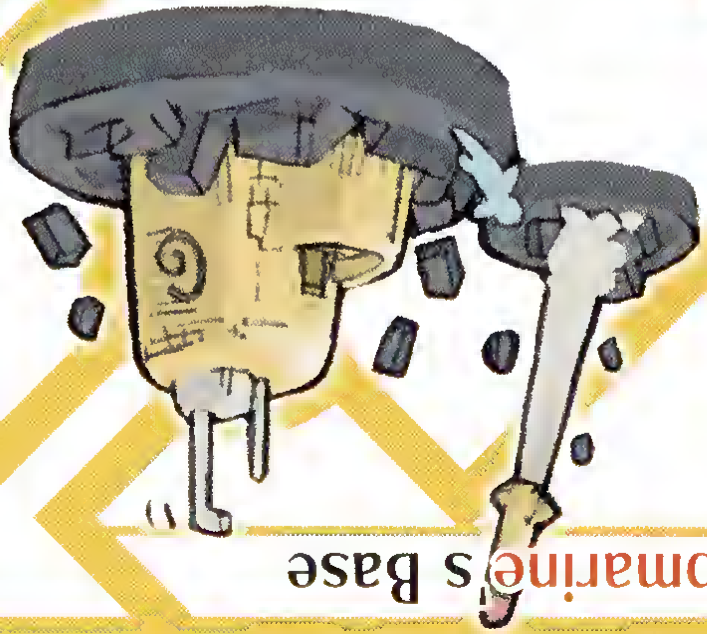
Develop

交易所

Trading Post

When closing, you can divide your coins amongst players of your choosing.

決算でコインを払うとき、払うコインを分割して、好きなように他のプレイヤーを選んで渡してもよい



Quest Level 5

潜水艦の基地

Yellow Submarine's Base

Meikyu Card

料理人

Cook

キャラクターカード
CHARACTER CARD

Open
オープン

迷宮津波

Dungeon Tsunami

All player choose a facility and pass it to a left player in turn, first is the turn player. If developed facility is passed, it return to undeveloped state. The player who has no facility don't have to pass facility.
(You cannot take this card as hand by "Tomb" effect.)

手番プレイヤーから順に、プレイヤー全員は、施設カード１枚を選び、そのカードを左どなりのプレイヤーに渡す。発展したカードを渡した場合、発展前に戻る。また、施設を１枚も持っていない場合、施設カードを渡す必要はない
(このカードは、王墓の効果で手札に加えることはできない)

1/68
オープンカード
Open Card

宦官

Eunuch

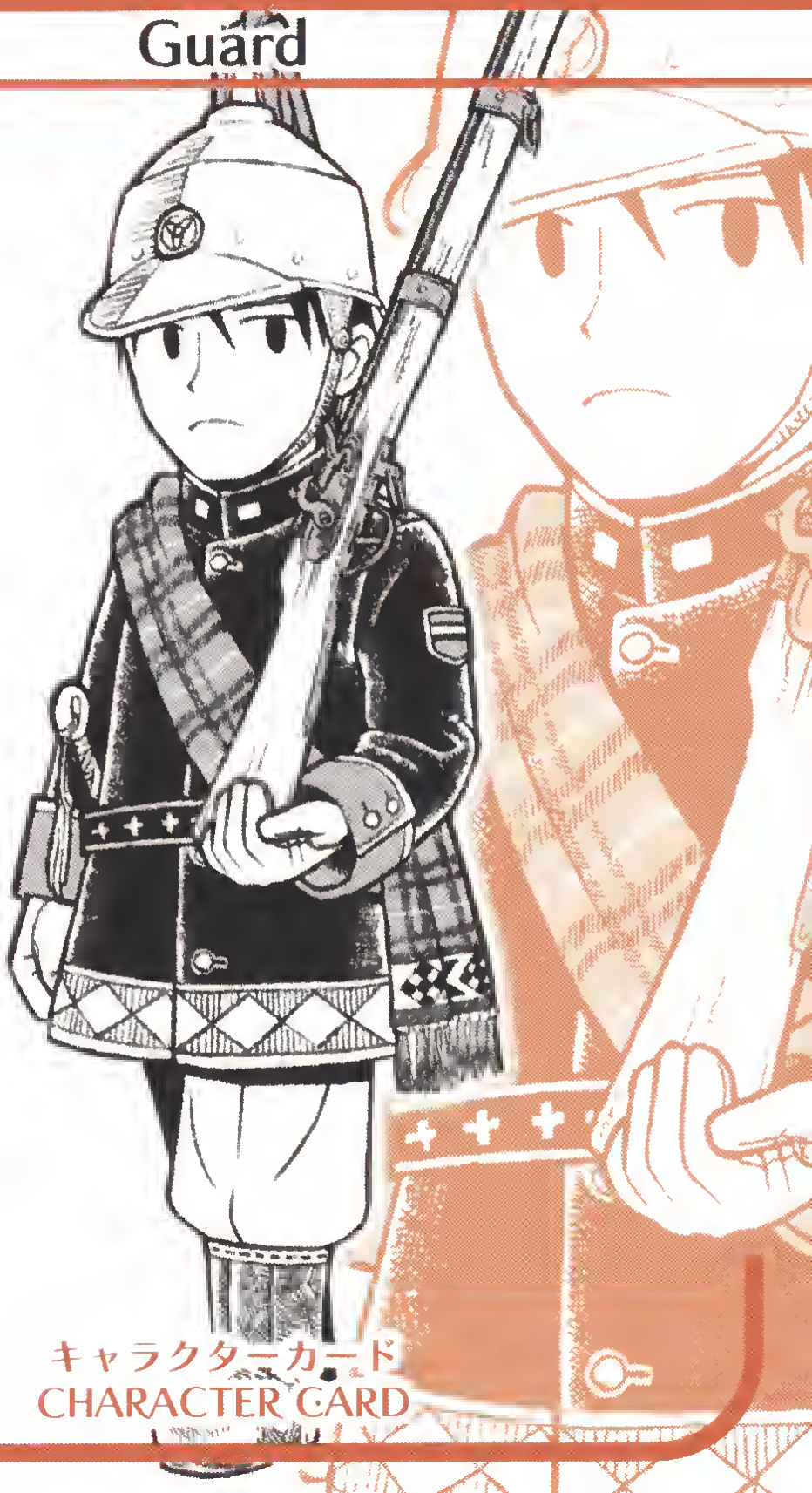
0

3

キャラクターカード
CHARACTER CARD

衛視

Guard



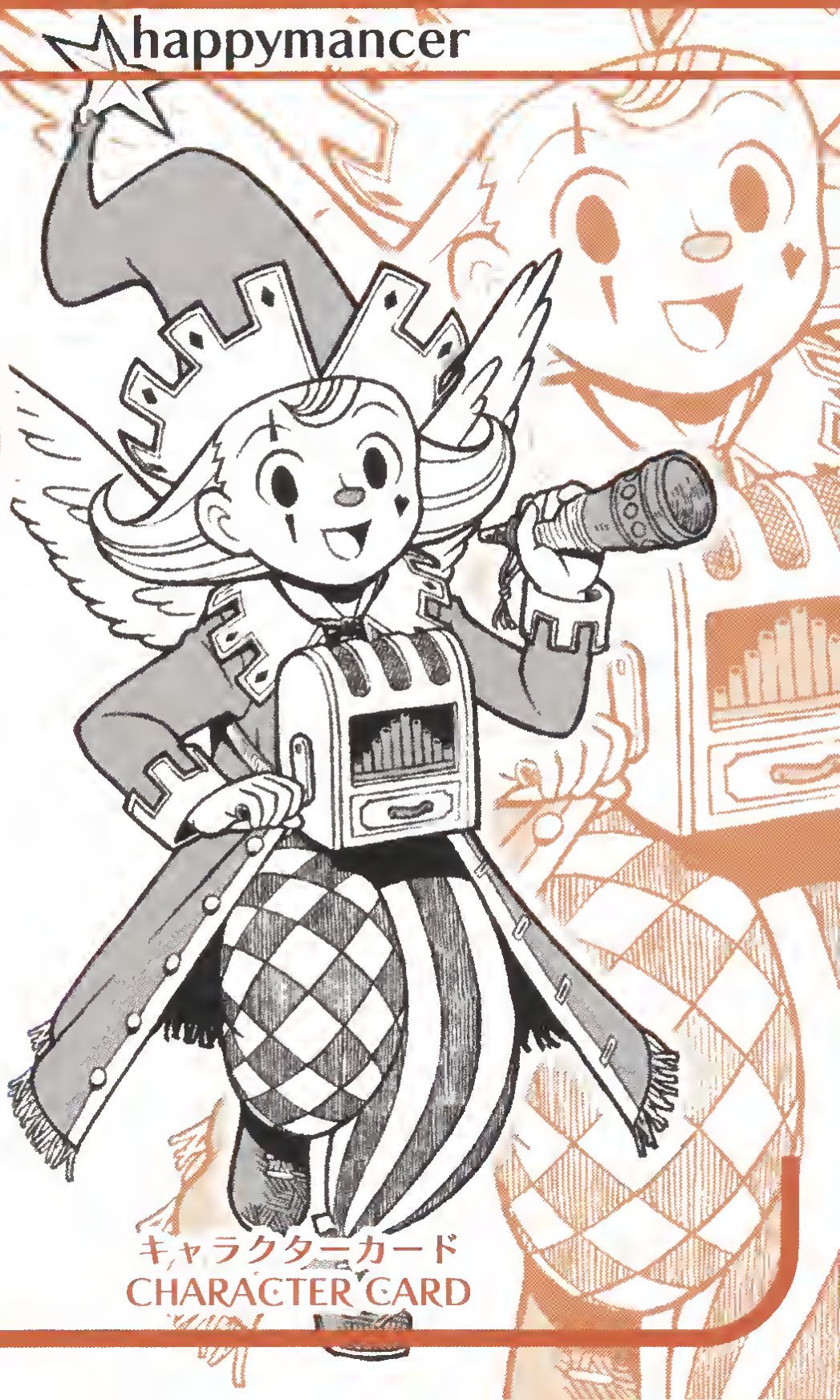
キャラクターカード
CHARACTER CARD

寿ぎ屋

happymancer

0

1



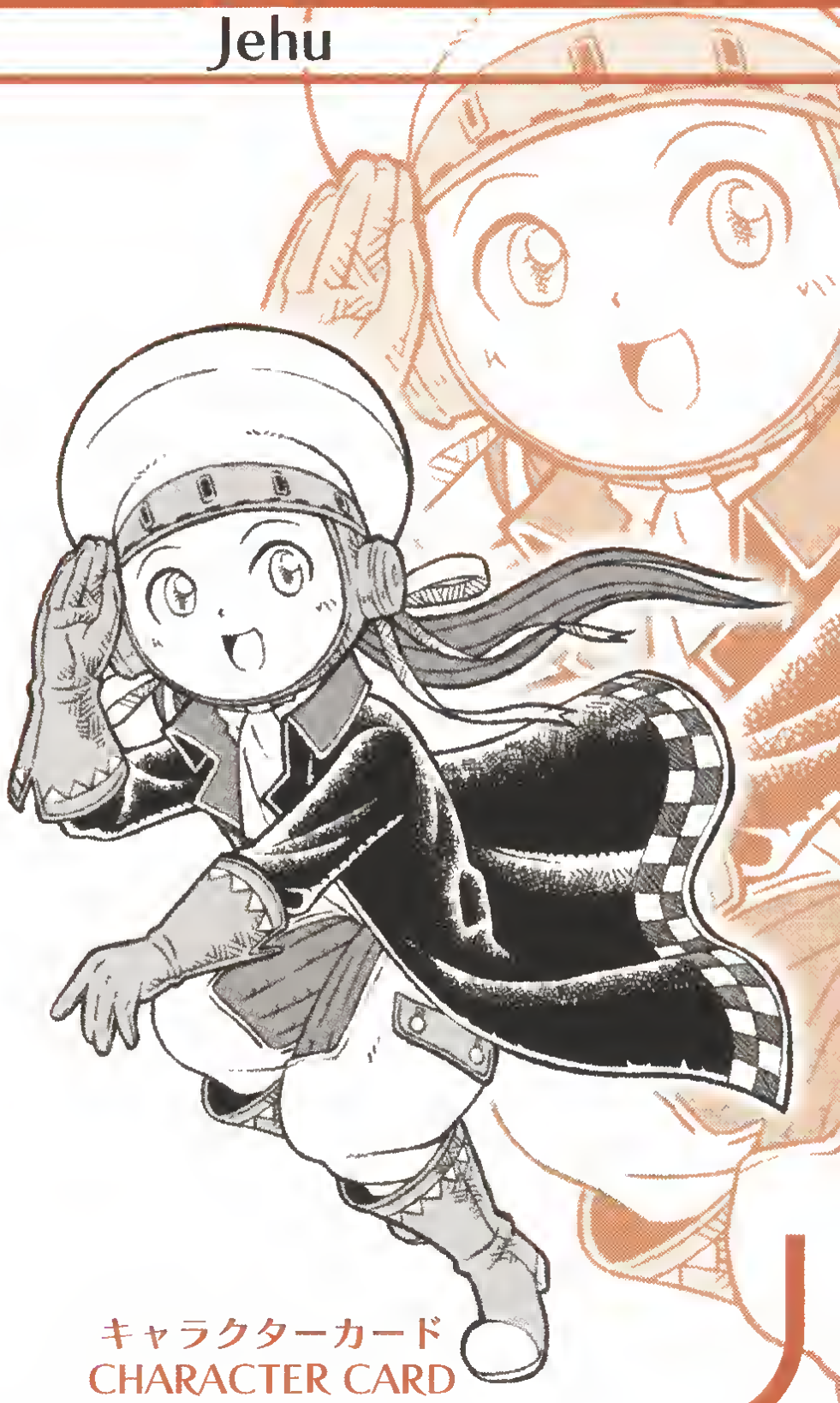
キャラクターカード
CHARACTER CARD

御者

Jehu

3

1



キャラクターカード
CHARACTER CARD

地図

Map

Draw the top Meikyu card pile and place it in position of Rooms. That Room's Quest Level is subtracted 2 until your turn's end.

迷宮カードの山札の上から１枚めくり、迷宮カード置き場に出す。自分の手番の終わりまで、そのカードの迷宮レベルが－２される

2/68
アイテムカード
Item Card

地図

Map

Draw the top Meikyu card pile and place it in position of Rooms. That Room's Quest Level is subtracted 2 until your turn's end.

迷宮カードの山札の上から１枚めくり、迷宮カード置き場に出す。自分の手番の終わりまで、そのカードの迷宮レベルが－２される

2/68
アイテムカード
Item Card

亭主

Master

仕掛け人

Producer

0

4

キャラクターカード
CHARACTER CARD

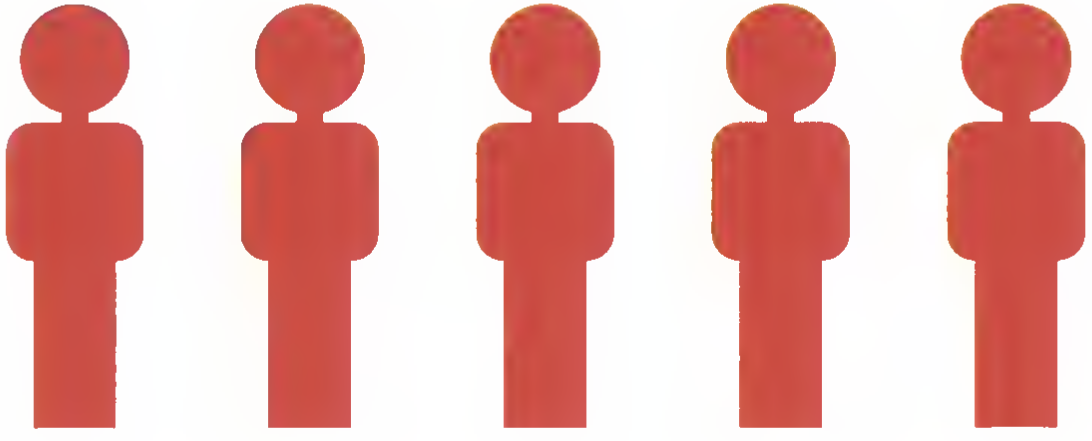
Open
オープン

難民

Refugee

Place this card in your field immediately. Discard 2 your hands. Your land's ☆ increase by 1 while this card is placed.

このカードを引いた場合、自分の場に置く。このカードがあると、自分の王国の☆が１つ増える。手札を２枚捨てる。



2/68
オープンカード
Open Card

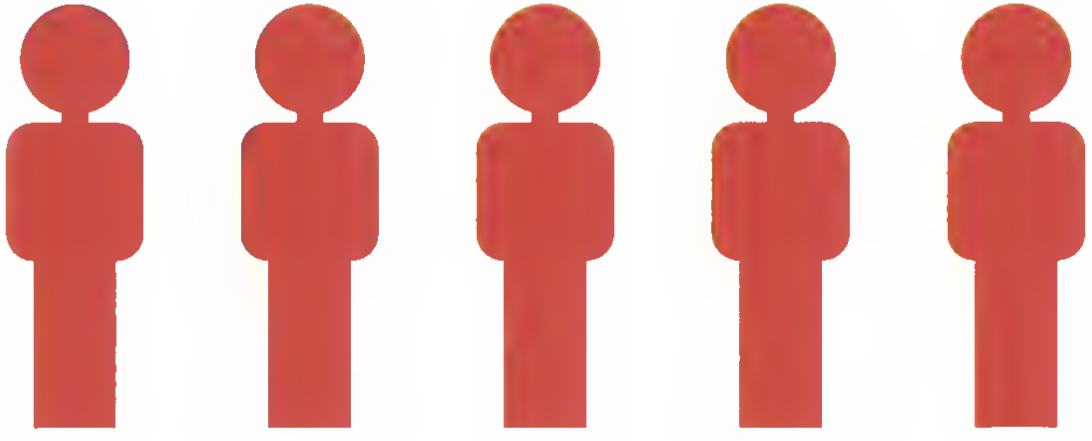
Open
オープン

難民

Refugee

Place this card in your field immediately. Discard 2 your hands. Your land's ☆ increase by 1 while this card is placed.

このカードを引いた場合、自分の場に置く。このカードがあると、自分の王国の☆が１つ増える。手札を２枚捨てる。



2/68
オープンカード
Open Card

召喚師

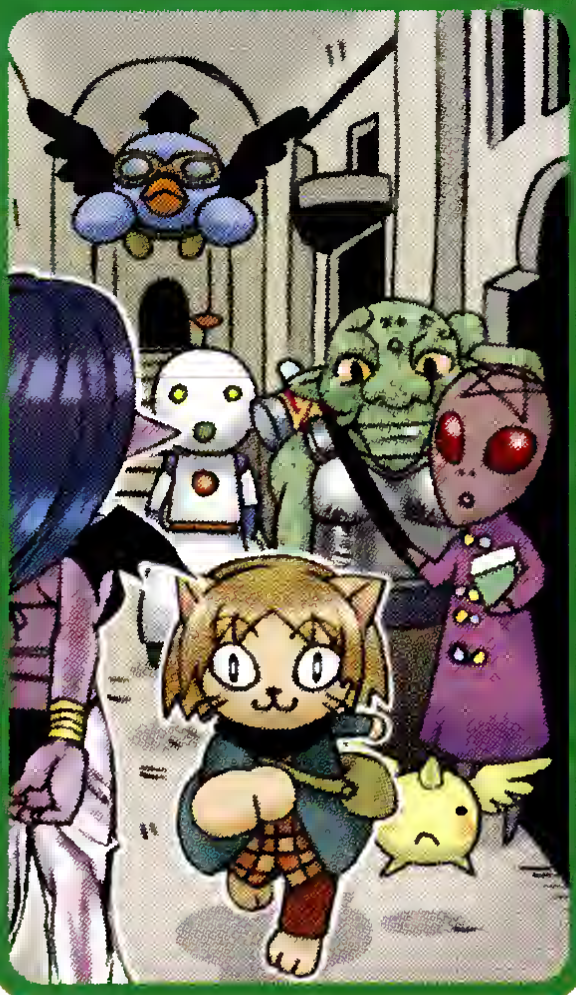
Summoner

キャラクターカード
CHARACTER CARD

Develop

異民街

Mixed Area



You can discard this facility in your turn. Select another player and selected player must pass next own turn.

自分の手番にこのカードを捨て札にして、相手を1人選ぶことができる。選ばれたプレイヤーは、次の手番が1回休みになる

Quest Level 5

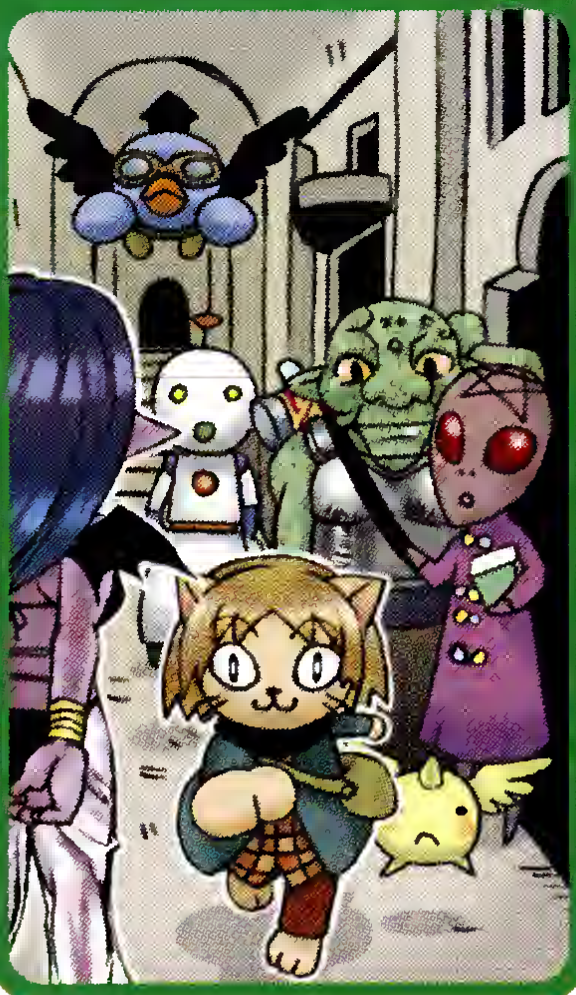
Lord of Valaraukar

ヴァラウカールの市道

Develop

異民街

Mixed Area



You can discard this facility in your turn. Select another player and selected player must pass next own turn.

自分の手番にこのカードを捨て札にして、相手を1人選ぶことができる。選ばれたプレイヤーは、次の手番が1回休みになる

Quest Level 5

Lord of Valaraukar

ヴァラウカールの市道

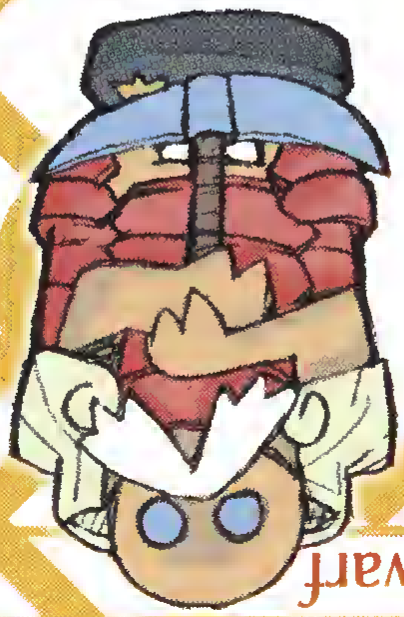
Develop

鍛冶屋

Blacksmith

Whenever you use "Blade" Item card, add 1 to sum of 🗡.

自分のアイテムカードの「だんびら」を使用するたびに、🗡をさらに＋1する



Quest Level

4

Bottega of Dwarf

ドワーフの工房

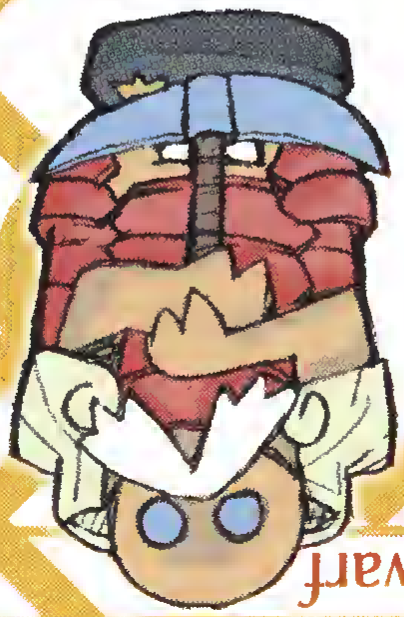
Develop

鍛冶屋

Blacksmith

Whenever you use "Blade" Item card, add 1 to sum of 🗡.

自分のアイテムカードの「だんびら」を使用するたびに、🗡をさらに＋1する



Quest Level

4

Bottega of Dwarf

ドワーフの工房

Develop

娼館

Zenana

Whenever this facility is developed, your other facility's Quest Level is subtracted 1 at "Development" action.

この施設が発展されていると、自分の場の他の施設を「発展」するとき、そのカードの迷宮レベルが－1される

Quest Level

9

House of Lamia

淫魔の館

Develop

娼館

Zenana

Whenever this facility is developed, your other facility's Quest Level is subtracted 1 at "Development" action.

この施設が発展されていると、自分の場の他の施設を「発展」するとき、そのカードの迷宮レベルが－1される

Quest Level

9

House of Lamia

淫魔の館

Develop

酒場

Bar

As long as this facility is developed,add 1 to your 0 characters.

この施設が発展されていると、自分の0のキャラクターの に＋1する

Quest Level 7

Stage of Airt Piper

笛吹男の舞台

Develop

酒場

Bar

As long as this facility is developed,add 1 to your 0 characters.

この施設が発展されていると、自分の0のキャラクターの に＋1する

Quest Level 7

Stage of Airt Piper

笛吹男の舞台

Develop

図書館

Library

When you draw from Kingdom card pile, draw one more card, and choose only one out of drawn card. Unselected card is discarded.

王国カードの山札からカードを引く場合、さらに1枚引き、引いたカードの中から1枚捨て札にする

Quest Level

8

Stockroom of Dungeon Geek

書庫のダンジョンマニア

Develop

図書館

Library

When you draw from Kingdom card pile, draw one more card, and choose only one out of drawn card. Unselected card is discarded.

王国カードの山札からカードを引く場合、さらに1枚引き、引いたカードの中から1枚捨て札にする

Quest Level

8

Stockroom of Dungeon Geek

書庫のダンジョンマニア

Develop

温泉

★★

Arixang

You draw a Kingdom card from pile if you have no hand at end your turn.

自分の手番の最後に、
手札が0枚だった場合、
王国カードの山札から、
カード1枚を引く

Quest Level

8

Well of Mayonnaise King

マヨネーズキングの泉

Develop

温泉

★★

Arixang

You draw a Kingdom card from pile if you have no hand at end your turn.

自分の手番の最後に、
手札が0枚だった場合、
王国カードの山札から、
カード1枚を引く

Quest Level

8

Well of Mayonnaise King

マヨネーズキングの泉

Rulebook

"Dungeon War" Expansion

About the Game....2
Contents....2
Preparation....2
Areas....3
Types of Cards....4
Landmakers and Mercenaries....6
Gaining Coins and Payment....6
Playing the Game....7
Turn Details....7
Finishing the Game....15
Discards and Decks....15
Interrupt....15
Rules Summary....16

Attention

This game is the expansion pack for "Dungeon War".
You need the "Dungeon War" pack to play this game.

3 to 5 Players/Ages 10 and up/60 Minutes

About This Game

In this game, each player is the ruler of a new fledgling kingdom. Every great kingdom requires money to be prosperous. To gather money, you need to explore dungeons, develop your town, and plunder neighboring kingdoms, all of which also require money. Players win by reaching a total population of 100.

Contents

16 Dungeon Cards
11 Kingdom Cards
1 Rulebook (This book)
32 MG Coins
5 Summary Cards

Preparation

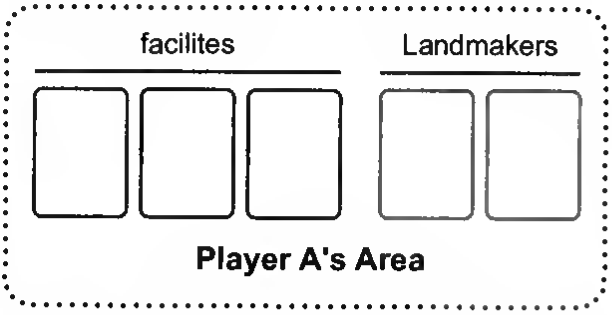
Add the Kingdom and Dungeon ("Meikyuu") cards from this expansion to their respective decks in "Dungeon War", then shuffle each.

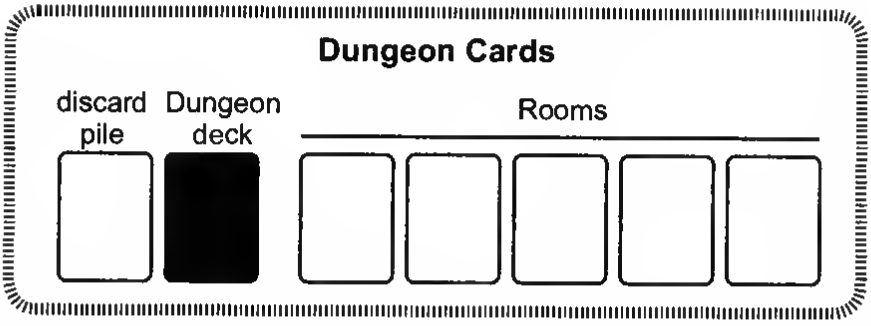
Deal 5 Kingdom cards and 2 MG Coins to each player. If a player receives an Open Card, they must return it to the deck and re-shuffle, then draw a new card. The remaining coins go to the Stock.

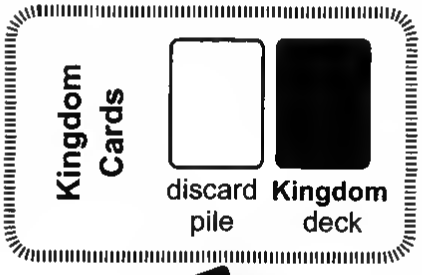
Each player rolls a die. Whoever rolls the highest goes first. The play will proceed in a clockwise order.

Areas

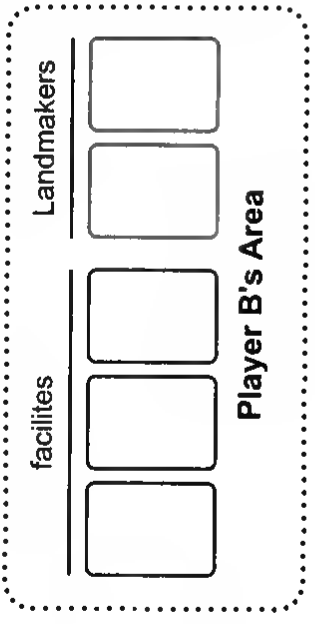
Player A

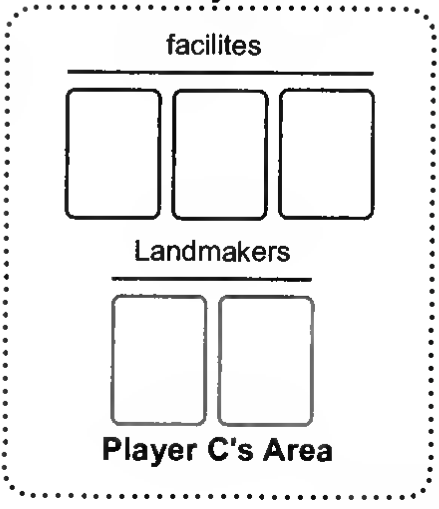






Player C





Player B

Types of Cards

1. Dungeon Cards

Those cards represent dungeon rooms when they're in the center, and your kingdom's facilities when they are in your area. For each ★ on a facility, your kingdom's population goes up by 10.

1. Dungeon Level
2. Room Name: Name of the Room Card
3. Treasure: If Room Card has this symbol, you will get Coins equal to number of this symbol when Questing succeed.
4. Facility name
5. Population
6. Developed Population
7. Facility Effects: If you place the facility in your area, you gain the ability to use this effect.

2. Kingdom Cards

•Character Cards (7)

Characters have different values for ⚔ (Warfare) andx ◎(Wit), depending on their roles.

1. Card Name
2. Warfare Value
3. Wit Value
4. Character Effects
5. Coin Mark: If Character has this mark, you can get 1 Coin for discard this card.

•Item Cards (3)

These are cards that support your characters. Unless noted otherwise, you can play these during your turn.

1. Card Name
2. Card Text

•SP Cards (from "Dungeon War")

These cards are necessary for invading other kingdoms (see the section on Turn Details). You can play these during your turn.

1. Card Name
2. Card Text

•Open Card (1)

When you draw one of these cards, rather than putting it into your hand, show it to the other players, and follow the instructions written on it.

If you draw one of these cards during someone else's turn, that player's turn is temporarily halted while you follow the card's text. Once the card's effects are put into play, that player can resume his or her turn.

1. Card Name
2. Card Text

Landmakers and Mercenaries

When you use Character Cards for Quests, Development, or any other action, they can be used in two different ways.

Characters that are placed in your own area are called "Landmakers". Landmakers remain in your area after your action, but will be Spent (placed horizontally). When a Landmaker is Spent, you cannot use it. Landmakers that haven't been Spent are Idle (placed vertically) and are ready for action.

Characters that are played from your hand for an action are called "Mercenaries". To use Mercenaries, you need to pay 1MG per 1 Mercenary. Once you have used a Mercenary for an action, they are discarded.

When the game refers to "characters", this refers to both Landmakers and Mercenaries.

Gaining Coins and Payment

You gain Coins by taking it from the Stock, or other opponents. If an opponent doesn't have the number of Coins you're taking, just take all of their Coins.

After you've spent Coins, separate them from your hoard for the duration of your turn. In your turn's Closing, these spent Coins are passed to the opponent on your right side.

Playing the Game

Turns proceed clockwise from the player who is going first. Each player's turn goes through the following steps:

1. Draw One Kingdom Card
2. Place a Landmaker
3. Perform an Action
4. Closing
5. Discard Excess Cards
6. Replenish Dungeon Cards

Turn Details

1. Draw One Kingdom Card

Draw one card from the top of the deck. If you drew an Open Card, its effect is going into play immediately.

2. Place a Landmaker

You can place a Character Card to your area as Landmaker. You can have up to 3 Landmakers in your area. If you already have 3 Landmakers, you can not place Landmaker any more.

If you have any Landmakers who are Spent, return all of them to the Idle state now (i.e., turn them so they are vertical again).

3. Perform an Action

You may select one of the five actions below to perform. At this time you can play as many items are you wish. If you play a card from your hand, discard it afterwards.

3-1 Quest

The goal of this action is to clear out a dungeon room to claim this room for the player's kingdom. The player chooses one of the face-up Dungeon Card rooms, and looks at its Quest Level. Then, the player uses as many characters and items as they wish, adding up the total of . At least one character card must be used to perform a quest. The player then rolls a die, and adds this result to the total of . If this new total is equal to or higher than the room's Quest Level, then the quest succeeds, and the player takes this room, turns it upside down, and adds this land to her kingdom. If the total is less than the room's Quest Level, then the quest failed. If the player rolls a [•], it is an automatic failure. In any case, all characters and item cards are discarded.

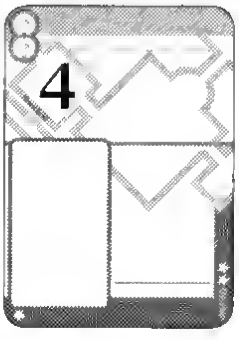
•Used Card

If your Quest is successful, return the played Landmakers to your area as Spent. If you fail, all Landmakers are discarded. Items and Mercenaries are always discarded after a Quest.

•Rise Dungeon's Level

After you decide on a Dungeon to Quest, opponents can place up to 5 coins total on that card. Each coin raises the Dungeon's Quest Level by 1. Then you roll the die.

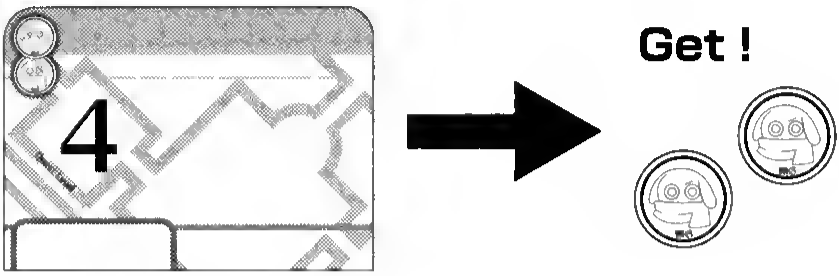
If you're successful, you keep these Coins that were used on the Dungeon along with the Dungeon card. If you fail, the Dungeon keeps the Coins and the new Quest Level. If the Dungeon Card is discarded, the Coins are returned to the Stock.



Dungeon level 4 + 3 coins = Dungeon level 7

•Treasure Room

If a room has a Treasure icon, the successful player gets that amount of Coins.



3-2 Development

The goal of this action is to develop one's own land. Developed lands often are worth more points or sometimes have new special effects once developed.

The player spends any number of character cards that they wish. To succeed, the total of the character's Wits must equal or exceed the Quest Level of the room being developed. No dice are rolled. If a room is developed, turn it sideways. The Population of that Land is now the Developed Population total.

3-3 Aggression

The goal of this action is to attack another player's kingdom, and steal away their lands. In order to Invade, you must play a card that allows an Invasion in the description.

The Invader selects another player to attack. The Invader (first) and Defender (second) play as many Character and Item cards as they wish (Invader must use at least one character). The Defender isn't required to play a character; however not playing a character means that the Defender effectively has a ⚔ total of zero before the die roll. Each player rolls a die, and adds the result to the ⚔ total of their cards and effects. If the Invader has a higher ⚔, he succeeds. If it's a tie or lower, the Invasion fails. If either side rolls a ⚀ they automatically fail in their respective Invasion or Defense.

If the Invader succeeds, they can either claim the Land OR can take a number of coins equivalent to the Defender's Lands. You can only have 5 Lands, so discard if necessary. Conquered Lands that were Developed return to their Undeveloped state.

Landmakers used in a successful Invasion are returned to your area as Spent. If you fail, all Landmakers are discarded. In either case, all Items and Mercenaries used by both players are then discarded.

3-4 Headhunting

This action lets you headhunt an opponent's Landmaker to add them to your court, and plays much like regular Land invasions (only it uses instead of and uses Coins as a modifier and reward).

The Headhunter selects another player to attack. The Headhunter (first) and Defender (second) play as many Character and Item cards as they wish (Headhunter must use at least one character), and then can add Coins from their Hoard to increase their Level. The Defender isn't required to play a character; however not playing a character means that the Defender effectively has a total of zero before the die roll.

Each player rolls a die, and adds the result to the total of their cards and effects. If the Headhunter has a higher , he succeeds. If it's a tie or lower, the Headhunt fails. If either side rolls a they automatically fail in their respective Headhunt or Defense. The Loser in this Headhunting confrontation takes all of the Coins that were spent by the Headhunter and the Defender.

Successful Headhunters can claim a Landmaker and add it to their Court. If they can't add it to their Court, they add it to their hand.

Landmakers used in a successful Headhunt are returned to your area as Spent. If you fail, all Landmakers are discarded. In either case, all Items and Mercenaries used by both players are then discarded.

3-5 Replenishment

This action lets you replenish your combat potential. Pay Coins to the Stock, then draw Kingdom Cards equal to the number of Coins you Spent (you can't have more than 5 cards in your hand).

Things You Can Do in Your Turn

The following are Free Actions, and can be done during your turn.

- Rank Up
- Use Items and Facilities
- Use Character's Effect

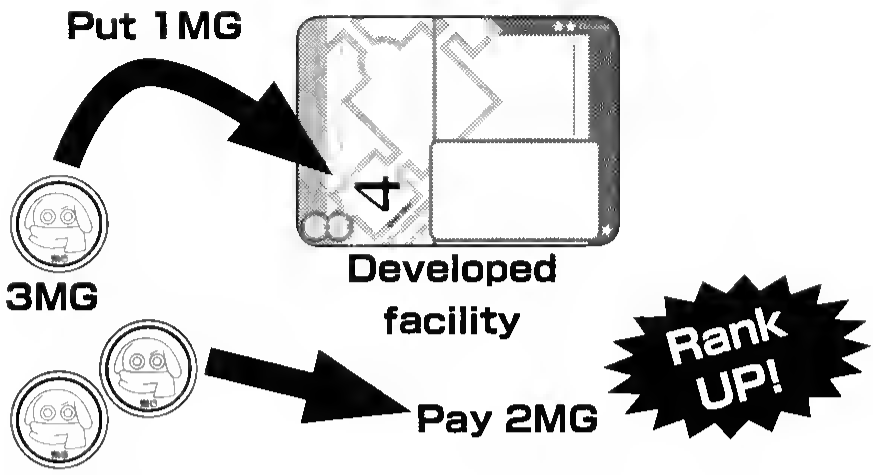
•Rank UP

Developed Facilities can Rank Up for 3 Coins for benefits.

Pick a Facility in your arena that's been Developed, and place 1 Coin on it and 2 Coins in the Stock. Increasing the number of Rank Up Facilities provides benefits, which are listed on the following chart. Increasing the number of Rank Up Facilities maintains the benefits from the lower tier.

You can only Rank Up once per turn. If you lose to an Invasion, and your Rank Up Facility is taken by an opponent, the Coin on the Facility is returned to your hoard.

Number of Rank Upped Facilities	Benefits
1	On Replenishment, your cost to draw cards is lowered by 2 (in other words, up to 2 free cards).
2	Mercenary cost is reduced by 1.
3	Your Hand limit is increased by 1.
4	Your Population is increased by 30 (3★).



•Use Items and Facilities

The timing for Item and Facility Cards is written on them. If that card says "on your turn", you can use that card freely on your turn. Discard any cards that are used.

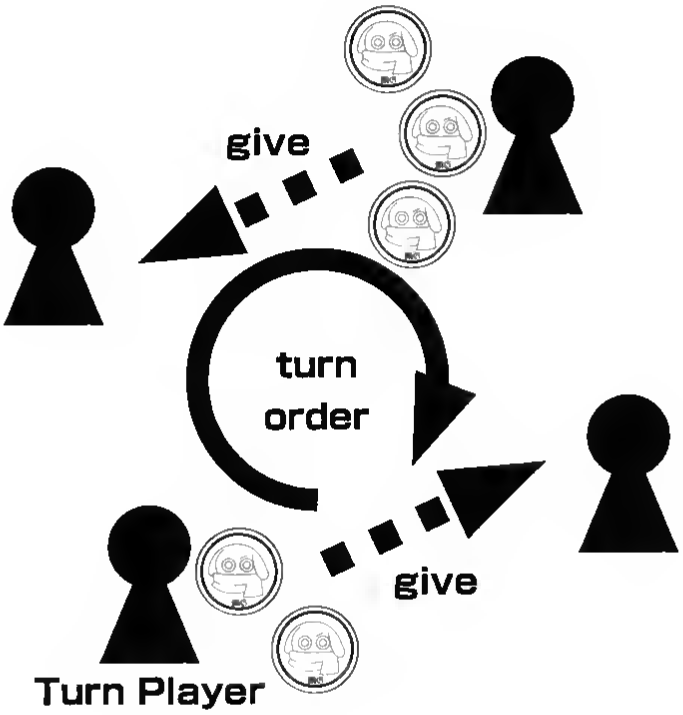
•Use Character's Effect

If a Character card has an effect, you can discard it to use that effect.

If a Character card has a coin symbol, you can discard it on your turn to gain 1 Coin. A Yellow Coin symbol means you take one 1 Coin from the Stock. A Black Coin symbol means you take 1 Coin from an opponent of your choosing.

4. Closing

Closing affects all players. Pass the Coins that you Spent in this turn to the player to your right, even if it's not your turn. After Closing, players cannot use or gain coins until the next player's turn.



5. Discard Excess Cards

If you have more then 5 cards in your hand, discard until you have 5 again.

6. Replenish Dungeon Cards

If there are 4 or fewer Dungeon Cards on the table, place additional cards from the Dungeon deck until there are 5 in play.

Finishing the Game

If one of the following conditions are met at the end of a turn, the game ends. The Kingdom with the most points wins.

A kingdom reaches population of 100.
There are no more cards left in the Dungeon deck.
There are no more Coins in Stock.

If two or more players have the same population, the player with the most Coins is the winner.

Discards and Decks

•Discard Order

The Player who is discarding cards during their turn can discard those cards in any order of their choosing.

•When the Deck Runs Out

If the Kingdom card deck runs out, reshuffle the discard pile and use it as the deck again.

Order of Interruption

Some actions can interrupt the game, such as when opponents spend coins to Level Up a Dungeon during your turn. If two or more players want to interrupt an action at the same time, the player to your left has priority (with priority after then going clockwise).

Credit

Game Design: Yoshiyuki Arai
Supervisor: Tohichiro Kawashima
Illustration: Carelessly, Koh Okamoto, Nagomi Ochiai
Graphic Design: Satoshi Ikeda, Naomi Nakagawa
Copyright 2009 Adventure Planning Service

Rules Summary

Draw 1 Kingdom card

↓

Place Landmaker

↓

Perform an Action
Use card's effect
Rankup once

↓

Closing

↓

Discard excess cards

↓

Deplenish Dungeon Card

Player who get 10 stars first win.

Quest

Select one room and play characters.
If total of ⚔ (warfare) plus a die roll sum is greater than or equal to the Dungeon level, you succeed.
Development
Select a facility and play characters.
Total of ⚙ (wit) must match or exceed level.

Aggression

Select one player; both sides play characters.
Whoever gets higher total of ⚔ (warfare) plus a die roll wins.

Headhunting

Select one player; both sides play characters. Whoever gets a higher total of ⚙ (wit) plus a die roll wins.

Replenishment

Pay Coins and draw Kingdom Cards equal numbers of paid Coins.

取り扱い説明書

ダンジョン・ウォー　エキスパンション

ゲームの概要 ・・・・・・・・・・・・・・2
内容物 ・・・・・・・・・・・・・・・・・2
ゲームの準備 ・・・・・・・・・・・・・・2
場の説明 ・・・・・・・・・・・・・・・・3
カードの種類 ・・・・・・・・・・・・・・4
ランドメイカーと傭兵 ・・・・・・・・・・6
コインの獲得と支払い ・・・・・・・・・・6
ゲームの進行 ・・・・・・・・・・・・・・7
手番の詳細 ・・・・・・・・・・・・・・・7
ゲームの終了 ・・・・・・・・・・・・・15
捨て札と山札 ・・・・・・・・・・・・・15
割り込みの順番 ・・・・・・・・・・・・15
ルールサマリー ・・・・・・・・・・・・16

注意書き

　このゲームは、「ダンジョン・ウォー」の拡張パックです。ゲームを遊ぶには「ダンジョン・ウォー」が必要です。

3～5人　10歳以上　60分

ゲームの概要

プレイヤーは、新たな国を建設する国王になります。強い国を造るためにはお金がかかります。お金を集めるためには、迷宮に潜って財宝を集めたり、街を大きくしたり、時には他国に攻め入って奪ったりしなくてはなりません。それらを実現するには優秀な人材を集めなくてはなりませんが、そのためにもお金は必要です。上手に資金繰りをしつつ、最初に100人の国民を集めたプレイヤーの王国が勝利します。

内容物

迷宮カード・・・16枚　　取扱説明書（本書）・・・1冊
王国カード・・・11枚　　コイン（1MG）・・・・32枚
インストラクションカード・・・5枚

ゲームの準備

『ダンジョン・ウォー』の迷宮カードと王国カードに、このセットの迷宮カードと王国カードをそれぞれ混ぜてよく切り、別々の山札にします。

迷宮カードを山札から5枚めくり、迷宮カード置き場に並べます。

各プレイヤーに王国カードを5枚とコインを2MG（メガゴールド）配ります。配ったカードにオープンカードがある場合、山札に戻し、手札が5枚になるように補充します。その後、山札を切りなおします。残ったコインはストックにまとめて置きます。

サイコロを振って、一番大きな目を出したプレイヤーがスタートプレイヤーになります。

場の説明

プレイヤーA

施設　ランドメイカー

プレイヤーAの場

迷宮カード置き場

捨札　山札　部屋

王国カード置き場

捨札　山札

ストック（コイン置き場）

プレイヤーC

施設

ランドメイカー

プレイヤーCの場

ランドメイカー

施設

プレイヤーBの場

プレイヤーB

カードの種類

1．迷宮カード

中央に並んでいるときは迷宮の部屋で、自分の場にあるときは、王国の施設になります。施設の★１つにつき、王国の人口が10人増えます

①迷宮レベル
②部屋名：部屋のカード名
③財宝：獲得できるコインの枚数
④施設名：施設のカード名
⑤人口
⑥発展したときの人口
⑦施設の効果

自分の場に施設として置かれている場合、この効果を使うことができます。

2．王国カード

●キャラクターカード（7枚）

キャラクターには、🗡（武勇）と◎（才覚）の値があり、それぞれ役割が異なります。

①カード名
②武勇
③才覚
④キャラクターの効果
⑤コインマーク

コインマークの付いているキャラクターを手札から捨てることで、コインを１枚獲得します（手番の詳細を参照）。

●アイテムカード（3枚）

キャラクターをサポートするカードです。特に書かれていない限り、自分の手番に出すことができます。

①カード名

②カードテキスト

●ＳＰカード
（このセットには入っていません）

他の国を侵略するときに必要なカードです（手番の詳細を参照）。自分の手番に出すことができます。

①カード名

②カードテキスト

●オープンカード（1枚）

このカードを引いた場合、手札に入れずに、カードを他のプレイヤーに見せて、テキストに書かれている指示に従います。

自分の手番以外でこのカードを引いた場合は、手番プレイヤーの行動を一旦中断して、テキストの指示に従います。テキストの効果を適用したら、再び手番プレイヤーの行動を続けます。

①カード名

②カードテキスト

ランドメイカーと傭兵

キャラクターカードを「探索」や「発展」などのアクションで使うとき、２通りの使い方ができ、それぞれ呼び方が違います。

自分の場に置いて使うキャラクターカードを、「ランドメイカー」と呼びます。ランドメイカーをアクションで使った場合、自分の場に置かれたままになります。また、ランドメイカーには「未行動」（縦向き）と「行動済み」（横向き）の状態があります。行動済みのランドメイカーは、アクションで使うことができません。

アクションで手札から出すキャラクターカードを、「傭兵」と呼びます。傭兵を出すにはコインが必要で、傭兵１枚につき１MG支払います。傭兵として出したカードは、アクションが終わった後に捨て札にします。

なお、単に「キャラクター」と呼ぶ場合は、ランドメイカーと傭兵の両方のことを指します。

コインの獲得と支払い

通常、コインを獲得する場合は、ストックにあるコインを取ります。施設の効果などで他のプレイヤーからコインを獲得する場合は、そのプレイヤーが持っているコインを取ります。もし、相手の持っているコインが獲得するコインより少ない場合、相手の持っているコインを全て取ります。

コインを支払う場合、支払いに使ったコインであることが分かるように一旦脇に避けておきます。手番の行動が終わった後、「決算」のタイミングで脇に避けておいたコインを右隣のプレイヤーに渡します。

ゲームの進行

スタートプレイヤーから、時計回りで手番が回ります。各プレイヤーは、自分の手番を以下の手順で進めていきます。

1．山札から王国カードを１枚引く
2．ランドメイカーの配置
3．アクションを１つ起こす
4．決算
5．手札を調整する
6．迷宮カードを補充する

手番の詳細

1．山札から王国カードを１枚引く

王国カードの山札の上から１枚カードを引きます。引いたカードの中にオープンカードが含まれていた場合、すぐに効果を適用します。

2．ランドメイカーの配置

手札にあるキャラクターを１枚選び、自分の場に置くことができます。ランドメイカーは自分の場に３枚まで置くことができます。すでに３枚置いてある場合は、それ以上置くことができません。

自分の場にある行動済みのランドメイカーがあれば、全て未行動にします。

3．アクションを１つ起こす

次の５つのうちから１つ選んで、アクションを起こすことができます。この時、アイテムを何枚でも出すことができます。

手札から出したカードは捨て札にします。

3－1．探索

モンスターが棲む迷宮を探索するアクションです。

迷宮カード置き場に並んでいる部屋を１枚選び、キャラクターを好きな枚数出します。出したキャラクターの🔪を合計して、サイコロを振ります。出た目を🔪の合計に加えた結果が迷宮レベル以上であれば成功となり、部屋を施設として手に入れます。結果が迷宮レベル未満の場合は失敗です。また、振ったサイコロの目が⚀の場合は必ず失敗です。

手に入れた施設は自分の場に並べて置きます。施設は５枚まで自分の場に置くことができます。施設を手に入れたときに６枚以上になってしまう場合、すでにある施設を１枚捨て札にします。

●探索に使ったカード

成功した場合、出したランドメイカーを行動済みで自分の場に戻します。失敗した場合、出したランドメイカーを捨て札にします。

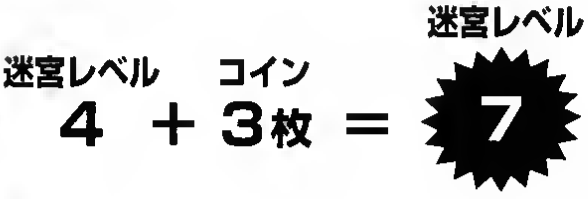
手札から出した傭兵やアイテムは、成功失敗に関わらず、すべて捨て札にします。

●迷宮のレベルを上げる

手番プレイヤーが探索する部屋を選んだ後、他のプレイヤーは選ばれた迷宮カードの上にコインを乗せることができます。１枚の迷宮カードには最大５枚までコインを乗せることができます。迷宮カードにコインが乗っている間、部屋の迷宮レベルはコインの枚数×１レベル上昇します。全てのプレイヤーがコインを乗せるか乗せないかを決めた後、手番プレイヤーはサイコロを振ります。

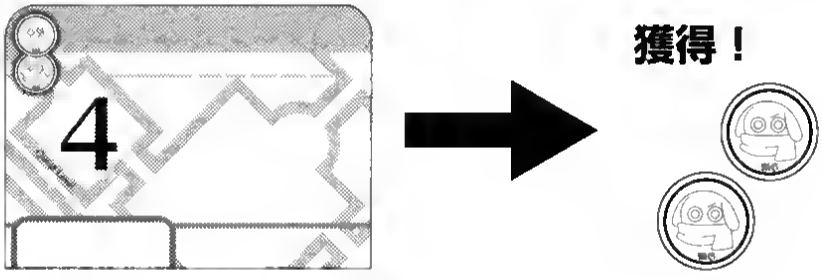
探索に成功した場合、手番プレイヤーは迷宮カードと一緒にカードの上に乗っているコインを獲得します。

探索に失敗した場合、カードの上に乗っているコインはそのままにします。迷宮レベルも上がったままです。迷宮カードが捨て札になるとき、カードの上に乗っているコインはストックに戻します。



●財宝部屋

探索に成功した部屋に財宝（）が書かれている場合、1つにつき1MGをストックから獲得します。



3－2．発展

自分の国の施設を発展するアクションです。

キャラクターを好きな枚数出し、その◉を合計します。合計値が迷宮レベル以上になる自分の場にある発展前の施設を1枚選び、施設を横向きにします。これで施設は発展したことになり、人口が「発展したときの人口」になります。

3－3．侵略

他のプレイヤーの国を侵略するアクションです。

この行動は、「侵略を行える」と書かれたカードを使った場合のみ可能です。

手番プレイヤー（攻撃側）は、他のプレイヤー（防御側）を選びます。攻撃側はキャラクターとアイテムを好きな枚数出し、その🔪を合計します。次に、防御側も同様にカードを出し、その🔪を合計します。お互いにカードを出したら、攻撃側がサイコロを振り、次に防御側がサイコロを振ります。それぞれのプレイヤーは、出た目に自分の🔪の合計値に加え、その結果を比較します。

結果が攻撃側の方が大きい場合は、攻撃側の勝ちとなります。攻撃側は施設を１枚か、防御側の施設×１MGを防御側から獲得します。施設を獲得して施設の上限を超えてしまう場合は、自分の施設を１枚選んで捨て札にします。また、発展している施設を獲得した場合は、発展前に戻します。結果が同じか、防御側の方が大きい場合は防御側の勝ちとなり、お互いに何も獲得しません。

攻撃側がサイコロで⚀を振った場合、必ず防御側の勝ちとなります。攻撃側が⚀を振らず、防御側が⚀を振った場合は、必ず攻撃側の勝ちとなります。

なお、攻撃側は必ずキャラクターを出さなくてはなりません。防御側はキャラクターを出さなくてもかまいませんが、🔪の合計は０として解決します。

●侵略に使ったカード

勝ったプレイヤーは、ランドメイカーを行動済みで場に戻します。負けたプレイヤーは、ランドメイカーを捨て札にします。いずれのプレイヤーも、手札から出した傭兵やアイテムは全て捨て札にします。

3－4．引抜

他国の人材を引き抜くアクションです。

手番プレイヤー（攻撃側）は、他のプレイヤー（防御側）を選びます。攻撃側はキャラクターを好きな枚数出し、その◎を合計します。この時、好きな枚数のコインを一緒に出すことができます。出したコインの枚数分、◎の合計が上昇します。次に防御側も同様にカードとコインを出し、その◎を合計します。お互いにカードを出したら、攻撃側がサイコロを振り、次に防御側がサイコロを振ります。それぞれのプレイヤーは、出た目に自分の◎の合計値に加え、その結果を比較します。

結果が攻撃側の方が大きい場合は、攻撃側の勝ちとなり、攻撃側はランドメイカー１枚を防御側から獲得します。獲得したランドメイカーは未行動にして自分の場に置きます。ランドメイカーを置けない場合は、手札に加えます。結果が同じか、防御側の方が大きい場合は、防御側の勝ちとなります。

負けた方のプレイヤーは、お互いに出したコインを全て獲得します。

攻撃側がサイコロで⚈を振った場合、必ず防御側の勝ちとなります。攻撃側が⚈を振らず、防御側が⚈を振った場合は、必ず攻撃側の勝ちとなります。

なお、攻撃側は必ずキャラクターを出さなくてはなりません。防御側はキャラクターを出さなくてもかまいませんが、◎の合計は０として解決します。

●引抜に使ったカード

勝ったプレイヤーは、ランドメイカーを行動済みで場に戻します。負けたプレイヤーは、ランドメイカーを捨て札にします。いずれのプレイヤーも、手札から出した傭兵やアイテムは全て捨て札にします。

3－5．補給

不足している戦力を補給するアクションです。

好きな枚数のコインを支払います。支払ったコイン×１枚のカードを王国カードの山札から引きます。

手番中にできること

アクションを行なう他に、次のことが自分の手番中にできます。

・ランクアップ
・アイテムや施設を使う
・キャラクターの効果を使う

●ランクアップ

発展している施設をさらにランクアップすることで、様々な特典を得ることができます。ランクアップには３MGが必要です。

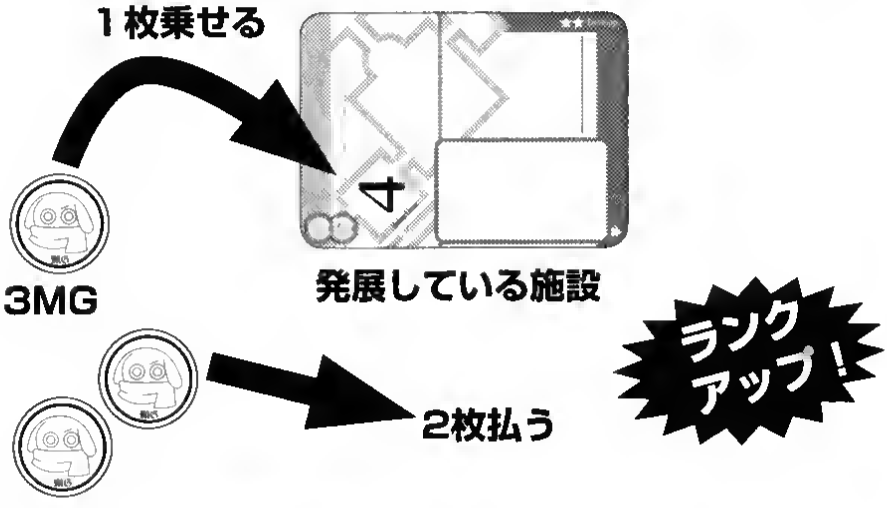
自分の場にある発展している施設を１枚選びます。選んだ施設の上に１MGを乗せ、さらに２MG支払うことで施設はランクアップしたことになります。

自分の場にあるランクアップした施設の枚数により、ランクアップ表にある特典を得ることができます。なお、ランクアップした施設の枚数が増えても、より少ない枚数の特典は継続して得ることができます。

ランクアップした施設が「侵略」で他のプレイヤーに取られたり、捨て札にした場合、カードの上に乗っているコインは自分の手持ちのコインに戻します。ランクアップは自分の手番中であればいつでもできますが、１手番に１回しかできません。

ランクアップ表

ランクアップした施設	特典
1	「補給」するとき、カードを引くために必要なコインが2MG減る
2	傭兵を出すために必要なコインが1MG減る
3	手札の上限が1枚増える
4	自分の人口が30人（★3個）増える



●アイテムや施設を使う

アイテムや施設には使用するタイミングが書かれています。その中で、「自分の手番中に使う」と書かれているカードは、自分の手番中であればいつでも使うことができます。使ったアイテムは、捨て札にします。

●キャラクターの効果を使う

効果の書かれているキャラクターを自分の手番に手札から捨て札にすることで、その効果を使えます。

コインマークの付いているキャラクターを自分の手番に手札から捨て札にすることで、コインを1枚獲得できます。コインは、マークが黄色であればストックから獲得し、黒であれば他のプレイヤー1人から獲得します。

4．決算

手番中にコインを支払っている場合、支払った分のコインを自分の右隣のプレイヤーに渡します。

決算は手番以外のプレイヤーも行ないます。手番以外のプレイヤーがコインを支払っていれば、同様にそのプレイヤーの右隣のプレイヤーにコインを渡します。

決算が終わった後は、コインを使ったり、獲得したりできません。

5．手札を調整する

手札が６枚以上ある場合、５枚になるように余分なカードを選んで捨て札にします。

6．迷宮カードを補充する

場に置かれている迷宮カードが４枚以下の場合、５枚になるように迷宮カードの山札からめくります。

ゲームの終了

次の何れかの条件を満たしたとき、手番プレイヤーの手番でゲームが終了します。そのときに、最もポイントの高い王国が勝利します。

- **いずれかの王国の人口が100人以上になったとき**
- **迷宮カードの山札がなくなったとき**
- **ストックにあるコインがなくなったとき**

人口が同じ場合は、最も多くのコインを持っている王国が勝利します。

捨て札と山札

●捨て札の順番

捨て札の順番を決めるときは、その手番に使われたカード全てを手番プレイヤーが順番を決めて捨て札にします。

●山札がなくなったら

王国カードの山札がなくなったら、捨て札のカードを切り直して新しい山札にします。

割り込みの順番

アイテムを使ったり、「探索」で迷宮のレベルを上げたりなど、手番以外のプレイヤーが手番プレイヤーの行動に割り込む場合があります。割り込む順番を決める場合、手番プレイヤーの左隣のプレイヤーから順番に行動を行ないます。

クレジット

ゲームデザイン：荒井由行
監修：河嶋陶一朗
イラスト：うっかり、岡本晃、落合なごみ
グラフィックデザイン：イケダサトシ、中川奈緒美
©2009 Adventure Planning Service

ルールサマリー

王国カードを１枚引く

↓

ランドメイカーを配置する

↓

アクションを起こす
カードの効果を使う
ランクアップを１回する

↓

決算

↓

手札の調整

↓

迷宮カードの補充

最初に★10個集めた人の勝ち！

探索
部屋を１枚選んで、キャラクターを出す。
🗡（武勇）＋サイコロが迷宮レベル以上なら成功。

発展
施設を１枚選んで、キャラクターを出す。
◎（才覚）が迷宮レベル以上なら発展。

侵略
プレイヤーを１人選び、お互いにキャラクターを出す。
🗡（武勇）＋サイコロが大きい方が勝ち。

引抜
プレイヤーを１人選び、お互いにキャラクターを出す。
◎（才覚）＋サイコロが大きい方が勝ち。

補給
払ったコイン×１枚の王国カードを山札から引く。

正誤表　Errata

『迷宮コンクエスト ダンジョン・ウォー』の英文中に、ゲームの進行に不具合をきたす記述のミスが存在したことが発覚いたしました。下記の点、修正して遊んでください。みなさまに、大変ご迷惑をおかけしたことをお詫びいたします。

Badage Driver, Hsien, Dragon Knuckle

× : Dungeon Pile
O : Kingdom Pile

Dungeon Reform

× : While it is in your area, all of the other players receive 1 extra ☆ (+10 to Population).
O : While it is in your area, all of the other players needs 11 stars to Finishing the Game.

× : Dungeon Pile
O : Kingdom Pile

bouken
Adventure Planning Service
has been providing world
a surprise since 1787.

迷宮国家経営カードゲーム

MAKE YOU CONQUEST
迷宮コンクエスト

DUNGEON WAR
ダンジョン・ウォー

冒険企画局
Adventure Planning Service

イラスト：うっかり

人数	時間	対象年齢
3~6人	30~40分	10才から

APS9　迷宮コンクエスト　ダンジョン・ウォー

ダンジョン・ハザード
迷宮災厄によって空も海もダンジョンと化した世界、百万迷宮。
そこでは、無数の小国家による戦いが繰り返されていた。巨大な
王国をうち立て、ダンジョン・ウォーに終止符をうつのは誰だ！

キャラクターを使って、
王国を発展させよう！

征服した部屋は自分たち
の王国の一部になる！

このゲームは、カードを使って自分の王国をつくり、いちはやく王国の人口マーク（★）を10個集めた人が勝利するというものです。迷宮を冒険して国土をひろげる一方で、他のプレイヤーが支配する王国との戦争や人材のひきぬきが繰り返されます。波乱に満ちたゲーム展開が、テーブルの上で繰り広げられるでしょう。人気カードゲーム『迷宮コンクエスト』、『グレート・ウォー』が一つになった豪華版です！

さらにさらに追加カードも加えパワーアップ！

このゲームは、この箱を購入するだけで遊べます。

© Adventure Planning Service 2008

内容物	
迷宮カード	32枚
王国カード	64枚
サイコロ	1個
取り扱い説明書	

冒険企画局
〒178-0063　東京都練馬区東大泉3-29-21
電話：03-3978-8228
ゲームに関するご意見、ご質問は
dungeonwar@bouken.jpまで
メールでお願いいたします。

MADE IN JAPAN
English rulebook included.

APS9

bouken
Adventure Planning Service has been providing world a surprise since 1987.

bouken
Adventure Planning Service
has been providing world
a surprise since 1985.

迷宮コンクエスト
MAKE YOU CONQUEST

エクスパンションセット

GOLD WAR
ゴールド・ウォー

冒険企画局
Adventure Planning Service

イラスト：うっかり

人数	時間	対象年齢
3~5人	60分	10才から

APS12　迷宮コンクエスト　エクスパンションセット　ゴールド・ウォー

迷宮世界に経済の波が押し寄せる！　大人気迷宮国家経営カードゲーム『迷宮コンクエスト』にお金コインが導入！　国家間での経済活動に成功したものが、王国を発展に導くことができる！　百万の大金を上手に稼いで、ゴールド・ウォーに勝利せよ!!

カードを使うとコインが手に入るキャラが登場！

もちろん、迷宮探索でもコインがゲットできる！

このエクスパンションは、『迷宮コンクエスト ダンジョン・ウォー』の追加カードやコイン、そしてそれらを使って遊ぶための追加ルールを収録したセットです。コインを加えることで、他国の探索を邪魔したり、施設をランクアップして、より自分の王国を強大化することができるようになります。このルールを導入すれば、より激しい他国との駆け引きを楽しむことができるようになるでしょう。

『迷宮コンクエスト ダンジョン・ウォー』がないと遊ぶことができません。

© Adventure Planning Service 2009

内容物

迷宮カード	16枚
王国カード	11枚
インストラクションカード	5枚
コイン	32枚

⚠ 注意

保護者の方へ　必ずお読みください

●小さな部品があります。口の中には絶対入れないでください。窒息などの危険があります。

●誤飲の危険がありますので、3才未満のお子様には絶対与えないでください。

MADE IN JAPAN
English rulebook included.

冒険企画局
〒178-0063　東京都練馬区東大泉3-29-21
電話：03-3978-8228
ゲームに関するご意見、ご質問は
goldwar@bouken.jpまで
メールでお願いいたします。

bouken
Adventure Planning Service has been providing world a surprise since 1987.

APS12